#307 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

EXTRA DIK ZOMERNUMMER MET E3 SPECIAL!

BORDERLANDS 3

WWW.PU.NL
AUG 2019
BP € 8,95



SUPER MARIO MAKER 2: KLUSSERDEKLUS! • GAMEN OP TV OF TOCH EEN MONITOR? • REVIEWS F1 2019 EN LAYERS OF FEAR 2 • ALLE BACKLOG-GAMES VAN DE REDACTIE • EN HEEL VEEL E3-IDIOTERIE!!!

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



IT'S ALL IN THE GAME

My Friend Pedro is een heerlijke knaller, maar soms word je net iets te enthousiast met deze twin stick-shooter, zodat er letterlijk controllers sneuvelen. Maar hé, dat kan de beste overkomen, toch?

Pag 83

Precies negen uur lang hebben we Apex Legends gespeeld op Gameday. Met ons sterrenteam bestaande uit Jacco, Mathia, Achterklap en ik hebben we het gepresteerd om exact nul 'wins' binnen te hengelen. Nul. Beschamend.


Pag. 028


Pag. 044



Pag. 022



Pag. 076


Pag. 080

COVERVIEW





FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Ivar Mulder* • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

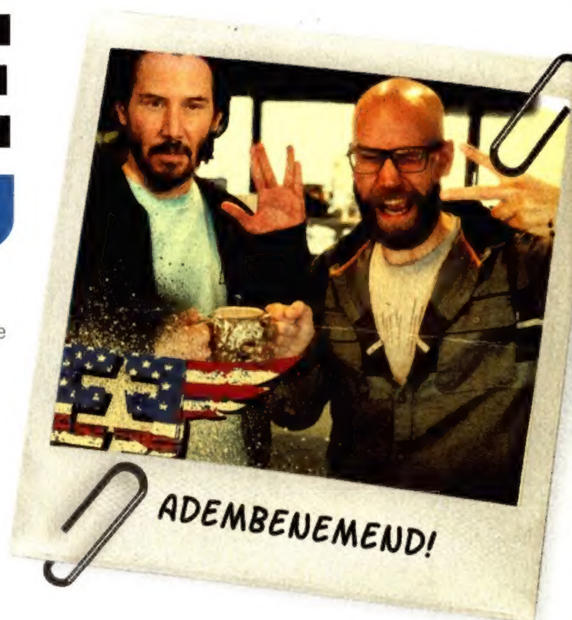
PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

TUSSENJAARTJE



Vorige maand beloofde ik je nog terug te komen op E3 en of het in mijn ogen een beetje een succes was. Nou, aan alles merkte je dat dit jaar een tussenjaar is. Ja, Google komt met iets nieuws en liet een paar dagen voor E3 meer weten over Stadia. Het grootste probleem van Stadia is alleen dat ze bij Google zelf nog niet weten wat het nou precies moet zijn, en het belangrijkst: voor wie het is. Daarnaast was Sony dus in geen velden of wegen te bekennen en was het de taak aan Microsoft om ons omver te blazen met xCloud, Project Scarlett en 60 games! Maar ook dat gebeurde niet echt. Als je nu aan mij vraagt wat de meeste indruk op me heeft gemaakt op E3 2019, dan is het Keanu Reeves die tijdens de Microsoft-persco het podium op kwam schuifelen om te zeggen dat we allemaal 'breathtaking' zijn. Ja, en dan die game waar deze Keanu in zit ... Cyberpunk 2077, dat gaat me er eentje worden hoor, maar daar lees je dus meer over in deze PU, want Jacco, Wouter en Lucas hebben 'm gezien, van heel dichtbij. ● *Martin*



ADEMBENEMEND!

Ed



Had deze maand ...

... een fan! Euh, ik bedoel natuurlijk een ventilator. Op de eindredactie tikte de temperatuur eind juni 29,3 graden aan, dus elk artificieel windje was welkom.

Ondertussen...

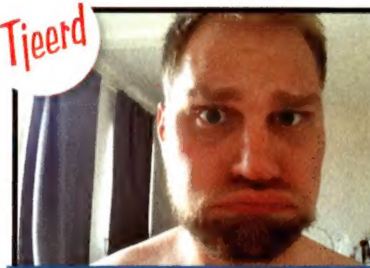
Graddus

Ging deze maand ...

... naar het Torentje in Den Haag voor een spontane profcheck met Mark Rutte. Helaas had onze premier het net effe te druk; pas eind 2023 had hij weer een gaatje in zijn agenda.



Tjeerd



Had deze maand ...

... ook enorm last van de hittegolf. Op de redactie was het niet uit te houden, maar ook thuis ging ik kapot van de hitte ... hoewel ik dáár wel in m'n onderbroek mag tikken!

Wouter



Genoot deze maand ...

... intens van Journey into the Unknown, een scifi-voorstelling in de Kunsthal, Rotterdam. Je hebt helaas geen fuck aan deze info, want hij duurde maar tot en met 30 juni, maar het was FAN-TAS-TISCH!

Dennis



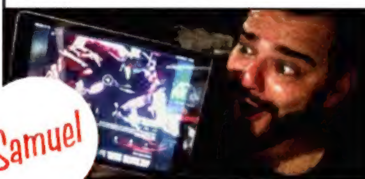
Wist deze maand ...

... prima te herstellen op het bedrijfsuitje op het strand na een heftige kiesontsteking. Nodig, want het weekend erna was het GameDay-tijd!

Samuel

Genoot deze maand ...

... van het snikhete weer door binnen te zitten, de ventilator op 11 te zetten en alles van Neon Genesis Evangelion (nu op Netflix) opnieuw te kijken. Die deprimerende deconstructie van bewustzijn, eenzaamheid en de imperfectie van de mens, DAAR WORD IK NOU GELUKKIG VAN!



Jurjen



Genoot deze maand ...

... van zomer, feestjes en festivals. Zoals hier op Zomerfolk met Arrie van folkrockband Flannery en developer bij Black Zeppelin. Hun eerste game komt deze zomer, zegt ie. Eerst zien.

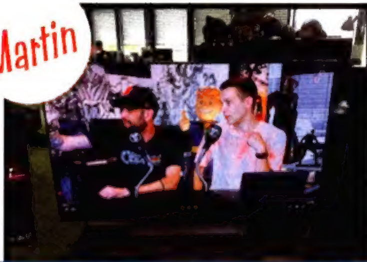
JJ



Was deze maand ...

... bij Nintendo. Want waarom zou je helemaal naar Los Angeles afreizen als je twee weken later alles in eigen land kunt checken?!

Martin



Maakte afgelopen maand ...

... de E3 vanaf de redactie mee, live op Twitch met Tjeerd en de Wonderspons. En één ding is zeker: Haarlem is echt net zo tof als LA. Nee écht!

Raf

Vroeg zich deze maand af ...

... hoe hij zijn nieuwe beste vriend tactisch kan vertellen dat ie waardeloos is in co-op. Maar écht waar-de-loos.



Florian



Kreeg deze maand ...

... via een Mortal Kombat-verzamelaar die ik tegenkwam op het launch event een paar posters met handtekeningen van de cast. Hij bleek Daniel 'Johnny Cage' Pesina persoonlijk te kennen!

Simon



Was deze maand ...

... onvindbaar, niet te traceren, onbereikbaar, van de aardbodem verdwenen, kwijt, pleite, spoorloos. We hebben zelfs geen smoes gehoord!

Wordt vervolgd ...

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Het is de laatste jaren droevig gesteld met het genre der racegames. Weliswaar hebben we in dit nummer reviews van F1 2019 en (de remake van) Crash Team Racing, maar afgezien van Dirt Rally 2.0 zijn dit volgens mij de enige racers die we in 2019 hebben gereviewd!

Nou, dat was vroeger dus wel anders. Nog niet zo heel lang geleden telden we toch wel minstens twintig racegame-reviews per jaar in de PU. En als ik heel diep in mijn Ouden Doosch graaf, weet je zelfs niet wat je meemaakt. Wat dacht je bijvoorbeeld van 1998? In februari van dat jaar hadden we een special met maar liefst négen nieuwe racegames, en in datzelfde jaar gooiden we er opnieuw een minispecial tegenaan omdat we er weer zeven op de grid hadden staan!

Ik vind de teloorgang van de racegame best jammer, maar ik vrees dat het tij niet snel zal worden gekeerd ... of er moeten ineens allemaal racegames met een battle royale-modus uitkomen. **ED**



VETTE MURAL

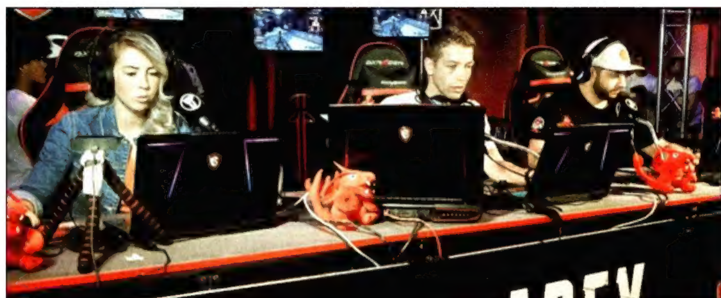
We hebben onszelf het hoofd gebroken over welk beeld we nou op de cover zouden gooien. We hadden namelijk twee superdikke platen aangeleverd gekregen, en uiteindelijk hebben we maar gewoon een muntje opgegooid. Het resultaat kon je een paar pagina's terug zien. Omdat we je die andere keuze niet wilden onthouden, hier een impressie van 'die andere plaat', die door Gearbox zelf 'The Mural of Mayhem' is gedoopt. Waanzinnig toch?

DAT WAS TOF!



Den Helder? Ja, jeweetwel, die stad waar je doorheen rijdt als je de boot naar Texel pakt, maar ook de geboorteplaats van Dennis Mons de Wonderspons en Martin. Daar was dus afgelopen maand een sport- en game-event, en dat was dikker dan je denkt. Sowieso: de locatie op een oude scheepswerf, daar kan geen saaie Jaarbeurs of roestige RAI tegenop. Maar ook het publiek leek wel gezelliger en gemoedelijker dan op elke andere plek waar we ooit een controller in onze handen hebben gehad. Met Power Unlimited waren we te gast op de stand van MSI om vanaf daar negen uur lang live te streamen op ons Twitch-kanaal. Ook organiseerden we ons eerste Fortnite Level Up-toernooi, met 32 PlayStations met daaraan 32 controllers. Geloof ons als we zeggen dat op elk ander event al die 32 controllers door bezoekers mee naar huis waren genomen. Gestolen, gejat, achterover getild. Na een dag Gameday lagen ál die 32 controllers nog op hun plek. Dat zegt iets over een event, de bezoekers en de vibe. We zijn er de volgende keer in elk geval weer bij en we hopen jij natuurlijk ook!







Power Spy

● Na lang afwezig te zijn geweest, kwam Tjeerd weer eens opdagen tijdens de E3-stream op het Twitch-kanaal van Power Unlimited.

● Toen Martin hem tijdens de Ubisoft-persco vroeg om iets op de computer te laten zien, keek Tjeerd naar het toetsenbord als een holbewoner die voor het eerst vuur zag en sloeg willekeurig op het ding alsof het een djembé was.

● De impact van een lange ziekte kan niet worden onderschat, maar dat je dan direct 50 IQ-punten verliest, lijkt ons ook een beetje onrealistisch.

● Waarschijnlijker is dat Tjeerd altijd al zo scherp was als een zak pudding.

● Ubisoft kwam tijdens de persconferentie ook aan met een abonneeservice: Uplay Plus. Voor 15 euro per maand kun je onbeperkt alle Ubisoft-games inclusief uitbreidingen spelen.

● 15 piek voor álle Ubisoft-games, dat is niet mis! Mits je ze in een maand uitspeelt natuurlijk. Anders wordt het pokkeduur.

● Ubisoft heeft ook een samenwerking met Google Stadia aangekondigd, dus dat betekent dat je waar je ook maar wil, álle Ubi-games kunt spelen, als je elke maand zo'n 30 euro overmaakt.

● Dat klinkt meer als een straf dan een topdeal.

● Ubisoft is ook stukken duurder dan de concurrentie. Zo heb je al voor een tientje Xbox Game Pass op Xbox en pc, en voor hetzelfde geld waarmee je twee maanden Upay Plus betaalt, krijg je een jáár EA Access!

● Ja hoor, we zijn aanbeland in het tijdperk dat EA zó veel goedkoper is dan de concurrentie dat het bijna een grap lijkt. In de hel zal Hitler inmiddels wel op schaatsen staan.

● Uit onderzoek onder Europese gamers is gebleken dat 70 procent helemaal niet geïnteresseerd is in een gamestreaming-service.

● 15 procent is wel geïnteresseerd, 3 procent is zeer geïnteresseerd, 12 procent geeft aan dat ze het niet weten, 4 procent eet altijd eerst blauwe M&M's, 32 procent draagt boxershorts en 15,6 procent leest stiekem altijd eerst Powerspy als ze de PU binnen hebben. »

OPUNIE

GAAT DE CYBERPUNK 2077-HYPE TE HARD?

Als er op de E3 één game met kop en schouders boven de concurrentie uitstak, dan was het Cyberpunk 2077. Althans, dat zeiden de mensen die in LA de demo mochten zien. De graphics, en dan met name het detail van de omgeving waarin het spel zich afspeelt, zou van buitenaardse kwaliteit zijn. En de wereld papegaaide hen na.



door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Op zo'n moment gaat het bij mij altijd een beetje jeuken. Is het allemaal niet een beetje té mooi om waar te zijn? Dat de game er waanzinnig uitziet, dat geloof ik graag. Maar er waren ook een paar mensen die aangaven dat ze de actie vrij simpel vonden en de AI matig. Deze mededelingen werden op social media onmiddellijk afgedaan als aandachttrekkerij of clickbait. 'Kom niet aan onze darling!'

Doe effe normaal

Begrijp me niet verkeerd. Ik heb niks tegen CD Projekt Red en ik geloof ook dat zij in staat zijn om iets waanzinnigs te gaan afleveren. Maar laten we wel normaal doen en openstaan voor kritiek. Door Cyberpunk 2077 nu al heilig te verklaren, ligt het gevaar dat het straks allemaal keihard tegenvalt op de loer. Een vette grafische demo maken is immers één, een dikke, rijk gevulde RPG afleveren is iets totaal anders. Wat we nu met z'n allen aan het doen zijn, is fantaseren over wat Cyberpunk 2077 straks allemaal wel niet zal worden. En geheid dat niet alles uitkomt. Wat niet erg is; er blijft vast genoeg vets over. Maar dat is anders als een bepaalde verwachting in je hoofd zit vast gemetseld. Als ik de media al hoor spreken van 'gaming 3.0', dan word ik nerveus.



Te groot

Tuurlijk, een hype is echt tof. Je kunt als developer beter een hype rond je game hebben dan dat ie tijdens de productie al wordt afgefakkeld of dood genegeerd. Maar het verwachtingspatroon kan ook té groot worden. Een game kan zulke mythische proporties aannemen dat een developer er bijna niet meer aan kan voldoen. Ik benijd CD Projekt Red dan ook niet. Die zullen echt boven zichzelf uit moeten stijgen om straks alle beloftes waar te maken. Laten we tot die tijd in elk geval een beetje 'normaal' doen met z'n allen.



NINTENDO OPENT TWEEDE WINKEL ... IN TEL AVIV

In 2005 bezocht ik de in New York gevestigde officiële Nintendo Store, vol met Nintendo-games, -merchandising en tentoongestelde items uit Nintendo's rijke geschiedenis.



door: **Jurjen**

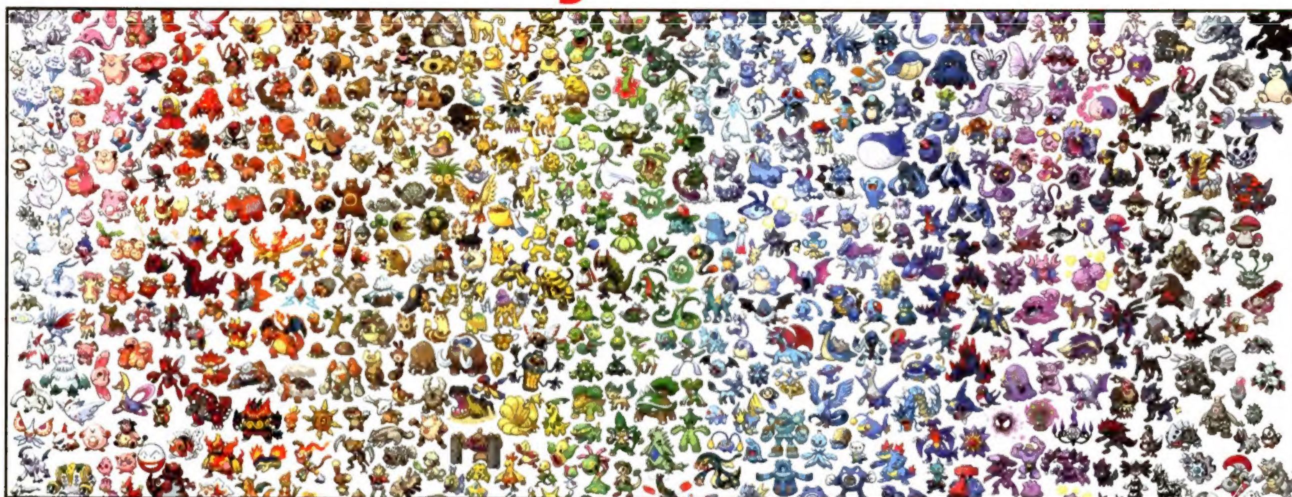
Die winkel in New York is nog steeds de enige officiële Nintendo Store ter wereld, maar daar komt later dit jaar verandering in met de opening van een vestiging in Tel Aviv, Israël. Inderdaad, een weinig voor de hand liggende locatie, maar ik ben er nog nooit geweest, dus misschien wemelt het daar wel van de Nintendo-fans.

Toch vind ik het logischer dat er nóg iets later dit jaar een Nintendo Store wordt geopend in Tokio – zodat er eindelijk ook een Nintendo Store bestaat in Nintendo's thuisland Japan.

En nu er dan toch de ene na de andere Nintendo Store wordt geopend, lijkt de opening van een Europese vestiging in Frankfurt, Parijs of – beter nog – Amsterdam ook opeens tot de mogelijkheden te behoren.

Power Spy

'VANG ZE BIJNA ALLEMAAL!'



Sinds de eerste Pokémon-games in de jaren negentig verschenen, blijft dit zakmonsterfenomeen de gemoederen bezighouden. Niet in de laatste plaats die van mij, want ik schrok vorige maand toch wel effe van het nieuws dat je in de nieuwste Pokémon-games niet langer álle Pokémon kunt verzamelen.

Gotta catch 'em all. Alle 150 Pokémon vangen; dat was dé uitdaging waar in de jaren negentig het fenomeen mee begon. Een flinke uitdaging, maar het was te doen. Zelfs toen er later maar liefst 151 Pokémon bleken te zijn.

Inmiddels zijn we zes generaties Pokémon verder en zijn er inmiddels 807(!) Pokémon te verzamelen. Dat stelt makers van nieuwe Pokémon-games voor een uitdaging op zich. Want je moet die beesten toch weer allemaal toevoegen, een beetje tof vormgeven en met elkaar in balans brengen.

Te veel

Niet zo vreemd dat er bij Pokémon Go en Let's Go voor is gekozen om de boel even te resetten en het aantal vangbare Pokémon te reduceren. Al werd dat niet zo gewaardeerd door sommige hardcore-Pokémonfans. Maar goed, die konden altijd nog uitkijken naar nieuwe delen in de hoofdserie van Pokémon, waarin je naast de nieuwe Pokémon ook altijd al je oude Pokémon naartoe kon brengen. Maar helaas zal dat in de volgende hoofdgames, de op 15 november verschijnende Sword en Shield, ook niet meer mogelijk zijn.

"Inclusief de nieuwe Pokémon en verschillende vormen van bestaande Pokémon, zullen we de grens van 1000 Pokémon overschrijden", aldus producer Junichi Masuda. "Daardoor is het extreem moeilijk geworden om Pokémon met een nieuwe persoonlijkheid een actieve rol te geven en hun compatibiliteit te balanceren."

Wie valt er af?

Het is effe slikken, maar toch: het zijn logische overwegingen die mij als Hearthstone-speler niet vreemd in de oren klinken. Net als bij andere strategische kaartspellen wordt in Hearthstone eens in de zoveel tijd een aantal oude kaarten uit de roulatie gehaald om het aantal speelbare kaarten te beperken (ook wel handig voor nieuwkomers) en nieuwe kaarten de kans te geven te shinen.

Op dezelfde manier zou een zekere beperking in de Pokémonserie ook goed kunnen werken. Al kan ik me voorstellen dat de emotionele band die sommige spelers met bepaalde Pokémon hebben dieper gaat dan de band tussen een Hearthstone-speler en zijn kaarten.

De grote vraag is nu dan ook: welke Pokémon zullen Sword en Shield niet halen?

PU SERIOUS GAMING



Of Death Stranding een vette game wordt, dat weten we nog niet. Maar de Collector's Edition is wel gatverdamme ...

"Ik dacht dat we met No Man's Sky een nichegame aan het maken waren."



Developer Sean Murray zat er een beetje naast.

HOLLANDS (EN VLAAMSE) GLORIE

De Benelux begint meer een meer een topregio te worden wat game-development betreft. En niet alleen op indie-gebied!

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Er worden steeds meer blockbusters gemaakt in die malle kouwe kikkerlandjes van ons. Want naast de opvolger van Horizon Zero Dawn van Guerrilla Games (en wie weet een andere game) is ook nog Baldurs Gate 3 in ontwikkeling bij het Vlaamse Larian Studios, Death Stranding bij Kojima Productions Amsterdam en Nixxes, dat meewerkt aan de nieuwe Marvel's Avengers-game. Dat wordt nog eens wat met ons ...



Hideo Kojima's Death Stranding wordt dus deels in Nederland gemaakt ...

- 'Maar dat komt niet uit op 100 procent', zeg je? Nee, natuurlijk niet, waailap! Denk je dat al die naadschrobbers die abonneeservices bedenken 100 procent zijn?! Dacht het ook niet.
- Deze maand was het game-evenement Gameday in Den Helder, en de redactie was er ook bij.
- Dennis Mons de Wonderspons probeerde de Fortnite-competitie in goede banen te leiden en werd daar om de 23 seconden geconfronteerd met zijn leeftijd. Alle kids daar spraken hem namelijk aan met 'meneer' en 'u'.
- Dat was al pijnlijk genoeg voor de Wonderspons, maar al die gassies maakten hem het leven nog eens extra zuur door telkens instellingen te veranderen.
- Kreeg 'meneer Spons' er nog grijze haren bij ook.
- Andrew Wilson, de CEO van Electronic Arts, heeft in een interview toegegeven dat Anthem niet de bliksemstart had die de uitgever graag had gezien.
- Verder gaf Wilson toe dat FIFA Ultimate Team bedacht is om gamers zo veel mogelijk geld uit de zakken te kloppen, de enorme diarree aan Sims 4-uitbreidingen écht nooit zal stoppen en de PU al jaren het beste gamesmagazine ter wereld is.
- Hij zat namelijk in de talkshow 'JA HÈ HÈ! DAT WISTEN WE ALLANG!'
- Een maand geleden werd bekend dat de PS5 zal worden uitgerust met een ssd, waardoor de laadtijden al 19 keer sneller zouden zijn, maar nu zegt Sony laadschermen helemaal te willen uitbannen.
- Het bedrijf heeft namelijk een patent aangevraagd op een gloednieuw systeem dat detecteert waar de speler in een game is en daarop anticipeert door het vervolg alvast in te laden.
- Dat klinkt een beetje als WC Eend die van remsporen af wil. Je kunt nog zo'n ingenieus product bouwen, maar hardnekkige shit blijft altijd plakken, Sony; en laadtijden zijn nu eenmaal verdomd hardnekkig.
- Tijdens de E3 hebben we niet veel wereldschokkende aankondigingen gezien, maar dat de pc-versie van Shenmue 3 een Epic Store Exclusive gaat worden, schoot bij veel gamers in het verkeerde keelgat. »

Power Spy

● Nu zit dat verkeerde keelgat bij veel gamers al snel ramvol, maar in dit geval zat er sowieso al een dikke Steamlul in vast die door veel pc-gamers enorm opgepijpt wordt.

● Het is ook irritant dat je meerdere gamelaunchers op je pc moet installeren, maar er is nog nooit een markt sterker geworden van de overheersing door één partij.

● Misschien kan Valve zo eens gemotiveerd worden om van zijn luie reet af te komen en Steam nog wat interessanter te maken met bijvoorbeeld Half-Life 3.

● We noemen maar een dwarsstraat.

● Er gingen wel meer mensen de fout in op de E3. Zo besloot de bekende streamer Dr. Disrespect om zijn naam eer aan te doen en te gaan filmen in de wc's.

● Niet zo slim, want dat is namelijk streng verboden in de VS, en de schijtstorm werd nog een stukje intenser omdat ie een minderjarig jongetje had gefilmd.

● Hij werd dus niet alleen van de E3 geknikkerd, maar kreeg ook nog eens een ban voor z'n besnorde kanis van Twitch. Je weet wel, waar die gast z'n knaken verdient.

● Het is een klein wonder dat Wouter niet ook geband is; ze houden daar immers niet van riooljournalistiek.

● Bij de Bethesda-persco stond iedereen versteld van een paar rijen extreme 'fans' die bij elke zin op het podium helemaal uit hun dak gingen.

● Hopelijk hebben die fans hun zak geld inmiddels binnen, want geen enkele fan is momenteel zo blij met Bethesda dat ie zichzelf zo voor lul zet.

● Of misschien waren het die fans die Fallout 76 vooral om de soundtrack speelden en wél een mooie canvas tas hebben gekregen.

● Van tevoren dacht iedereen dat Microsoft zou uitpakken met de aankondiging van maar liefst twee nieuwe consoles op de E3.

● Dat werd er uiteindelijk maar één, en veel meer dan dat weten we ook niet na de 'reveal' van de Xbox Scarlett. Ja, hij wordt backwards compatible, maar verder hoorden we helemaal niets! »

OPUNIE

CASTLEVANIA IS TERUG – MAAR NOG NIET HELEMAAL

Na een geslaagde kickstartercampagne in 2015 ging Castlevania's geestelijke vader Koji Igarashi aan de slag om 'zijn' Castlevania nieuw leven in te blazen. Dat moest dan natuurlijk wel onder een andere titel, aangezien Castlevania als merknaam in bezit is van zijn voormalige werkgever Konami. Zo gezegd, zo gedaan ...

door: **Jurjen**

Inmiddels is de game onder de naam Bloodstained: Ritual of the Night verschenen en zit ik weer als een kind te genieten van die heerlijk avontuurlijke 2D-actie in gotische griezelsferen die ik ken uit alltime-favorieten als Symphony of the Night, Dawn of Sorrow en Order of Ecclesia.

Zooo jammer dat er sinds 2008 geen games meer zijn verschenen om die geweldige traditie voort te zetten. Al zou het me niets verbazen als er in de toekomst toch nog een échte Castlevania van Igarashi uit zal komen. Om te beginnen is Simon Belmont dankzij zijn verschijning in Smash Ultimate weer in ieders gedachte, en doet de tv-serie van Castlevania op Netflix het goed genoeg om later dit jaar een derde seizoen te krijgen. Ook heeft Konami met de recente heruitgaven van oudere Castlevania-games aangetoond de serie nog niet te zijn vergeten.

Koop die game!

Nu Konami met Rogue Corps hun oude serie Contra nieuw leven heeft ingeblazen, zouden hun gedachten toch ook weleens moeten uitgaan naar een reboot van hun andere, veel bekendere 2D-actie-franchise? Igarashi zou desgevraagd in elk geval niet voor de uitdaging weglopen. "Als ik de kans zou krijgen een nieuwe Castlevania te maken, zou ik die grijpen", beaamde hij onlangs.

Het enige wat nu nog nodig is om alle neuzen dezelfde kant op te krijgen, zijn goede verkoopcijfers van Bloodstained: Ritual of the Night. Dus het is ook een beetje uit eigenbelang dat ik je hierbij adviseer: koop die game!



EA SLAAT WARTAAL UIT

Zucht. Oké, we gaan het weer eens over lootboxes hebben. Of nee, 'surprise mechanics'. Want zo noemt EA de kistjes en pakjes kaarten die je in hun games kunt kopen, in de hoop dat daar vette loot in zit. Wat meestal niet zo is. Maar dat terzijde.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

EA en andere lootboxerige bedrijven zitten in zwaar weer. De politiek zoomt steeds meer in op deze vorm van microtransacties, en dan met name het mechanisme erachter. Is het nou gewoon een ordinaire vorm van gokken of een leuke verrassing?

Onlangs verdedigde(n) EA (en Epic) zich in het Britse parlement tegen de aanklacht dat lootboxes een vorm van gokken waren, en met een stalen gezicht verklaarde de juridisch medewerkster van EA dat het absoluut geen gokken was, maar een onschuldige 'surprise mechanic'. Je kon het bijvoorbeeld vergelijken met een Kinder Bueno chocolade-ei waar een kleinigheidje in zit. En, voegde ze er aan toe, gamers vinden het echt héél erg leuk. En daarom kopen ze het. Met droge ogen dus ...

Pay-to-win

Mijn klomp brak. Hard. Zat deze mevrouw nou serieus te beweren dat gamers het tof vinden om voor tientallen euro's pakjes kaarten te kopen? Nota bene in een game waar je eerst ook nog eens 60 euro voor hebt betaald?! Ik ken ze niet. Natuurlijk is het spannend om te kijken of je een 99 Messi of Pelé in je pakje hebt. Maar je koopt ze niet om naar te kijken, zoals bij de Panini-kaartjes. Nee, je hebt ze nodig



om FUT-competities te winnen. Het is pay-to-win in z'n zuiverste vorm, en EA is uitgekookt genoeg om je steeds maar weer aan te zetten tot nieuwe aankopen, dankzij talloze maandelijkse en zelfs wekelijkse toernooien. Nogmaals: het is pure pay-to-win!

Ook bij Star Wars Battlefront 2 was er niks leuks aan het kopen van lootboxes. De hele game was zo gebouwd dat je zowat gedwongen werd om die shit te kopen. Ja, of je moest masochistisch zijn aangelegd en het leuk vinden om uren te grinden voor wat saaie vooruitgang.

Schijtlollig

Er zijn natuurlijk nog veel meer argumenten in te brengen tegen dit schijtlollige verhaal van de 'surprise mechanics'. Zo hou je er bij de aanschaf van een kindersurprise of een pakje Pokémon-kaarten tenminste voor de rest van je leven iets fysieks aan over. Maar wat als de servers van FIFA 19 over paar jaar stoppen? Weg tientallen euro's aan o zo toffe 'surprise mechanics'. En wordt er net als in een winkel of casino gelet op hoeveel 'surprise mechanics' iemand koopt – een kind, bijvoorbeeld? Nope. Op geen van de vragen vanuit het parlement had EA een bevredigend antwoord. Meer dan 'het is geen gokken' en 'het mag van de wet dus het is oké', kwamen ze niet. Epic wist zelfs te vertellen dat het niet hun verantwoordelijkheid was om op eventuele misstanden te letten. Tuurlijk joh.

Bizar

Maar goed, het zal allemaal wel via de rechtbanken worden uitgevochten. En wie weet krijgt EA nog wel gelijk ook in hun streven om lootboxes legaal te houden. De juridische wereld is ondoorgrondelijk. Maar aan één ding gaan ze gewoon voorbij, en dat is wat mij als gamer pijn doet: lootboxes zijn op geen enkele wijze leuk in een game. Het draagt op geen enkele wijze bij aan betere games. Het is vaak pure pay-to-win, het is een soort gokken, de gameplay wordt aangepast om je naar lootboxes te stuwen en kids zijn er vanwege de groepsdruk vatbaar voor. Dat moet je niet willen. Nooit. Maar deze EA-mevrouw stuitert daar dan gewoon even overheen. Bizar.

Ik hoop bijna dat ze er thuis achterkomt dat haar zoon of dochter met behulp van haar creditcard voor honderden euro's aan FUT-'surprise mechanics' heeft gekocht. Kijken of ze het dan nog steeds zo leukie-leuk vindt.

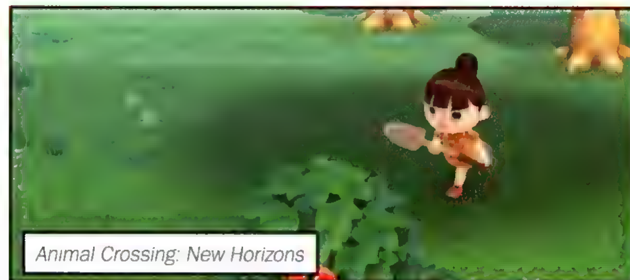
"We noemen ze geen lootboxes, we noemen ze verrassingsmechanismen."

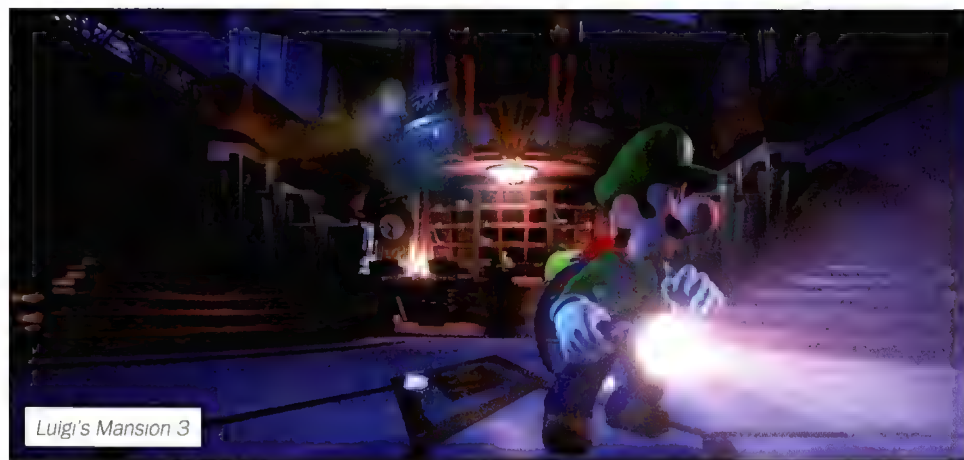


EA's vice president legal Kerry Hopkins bakt ze bruin.

NINTENDO 'WINT' E3 – ZONDER IETS NIEUWS

Ik was er graag bij geweest, daar in LA. Maar de goedkopere, wat minder tijdrovende optie – de interessantste E3-dingen volgen via livestreams en YouTube – is mij ook goed bevallen. Met als hoogtepunt toch wel de livestream van Nintendo. Toch vraag ik me zelfs als Nintendo-fanboy wel af waarom ik eigenlijk zo van die Nintendo Direct heb genoten.


Animal Crossing: New Horizons


Luigi's Mansion 3

In een poll op PU.nl keek op voorhand slechts 3 procent van de stemmers het meest uit naar de persconfer... euh, E3 Direct-video van Nintendo. Terwijl achteraf het hoogste aantal stemmers, maar liefst 39 procent, vond dat Nintendo de beste presentatie had gegeven. Dat gevoel had ik zelf ook wel, maar ... waarom eigenlijk? Laten we de boel, nu de E3-hype alweer een dikke maand achter ons ligt, eens rationeel bekijken.

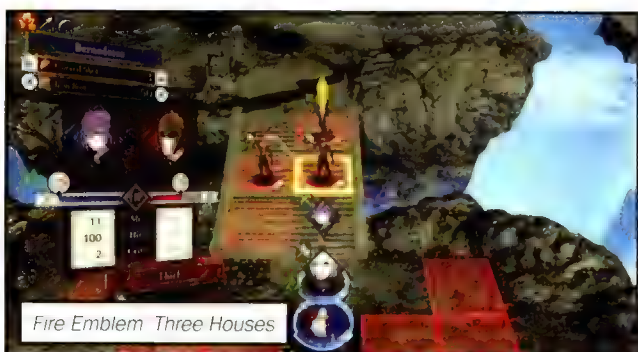
Enthousiasme

Het grootste nieuws van de Nintendo Direct zat aan het eind: er komt een vervolg op Zelda: Breath of the Wild. Dat lag voor de hand, maar natuurlijk vond ik het leuk om te horen dat er een vervolg komt op mijn favoriete game ooit. Jammer dat er geen gameplay te zien was, maar de teaser was genoeg om mij enthousiast te krijgen.

De andere verrassingen waren de nieuwe DLC-vechters voor Smash Bros. Ultimate., waarvan met name Banjo-Kazooie natuurlijk awesome, te gek en ... o nee, we zouden rationeel blijven. Oké, we wisten dat er nieuwe vechters naar Smash zouden komen, en nu weten we wie dat zijn. Waaronder dus die combinatie van beer en vogel.

Van de grotere nieuwe games die tijdens de Direct werden getoond, zoals Pokémon Sword en Shield, Luigi's Mansion 3, Fire Emblem: Three Houses en The Legend of Zelda: Link's Awakening, hadden we al eerder gameplay gezien. Wel werden voor het eerst gameplaybeelden van Animal Crossing getoond, maar die zagen er ongeveer zo uit als je mag verwachten. Bovendien gingen de beelden gepaard met het nieuws dat de game is uitgesteld naar 2020.

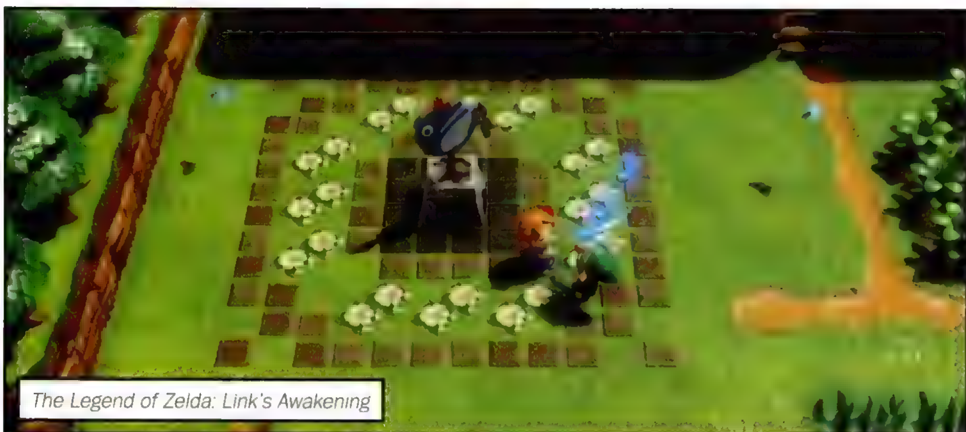
Wat had Nintendo's Direct verder nog te bieden? Nou ja, best veel gameplaybeelden van toffe games en ports van third-parties, zoals The Witcher 3, Panzer Dragoon en Dragon Quest XI. We zagen dus eigenlijk vooral veel gameplaybeelden van wat we al kennen en – nogmaals – willen spelen. Dat zal het enthousiasme wel verklaren.


Fire Emblem Three Houses

Sequel na sequel

Nintendo heeft met de Switch de wind in de zeilen, kan prima vooruit met directe, voorspelbare sequels (vooral sequels op portable games, deze E3) en een aanzienlijke ondersteuning door indies en third-parties, zoveel is na de E3 Direct wel duidelijk. Toch ontbrak er ook wel het nodige aan de presentatie. Zoals nieuws over wat grotere, eerder aangekondigde games als Pikmin 4, Bayonetta 3 en Metroid Prime 4. Maar ik maak me in mijn huidige, rationele staat vooral zorgen om het feit dat er niets wérkelijk nieuws werd getoond.

Dat is het vreemde aan het huidige enthousiasme over Nintendo: hebben we het hier nog steeds over het bedrijf dat ooit verkondigde dat het uitbrengen van sequel na sequel op de lange termijn funest zou blijken voor de gamesindustrie?


The Legend of Zelda: Link's Awakening





We lullen niet: Budweiser heeft de merknaam 'official beer of esports' aangevraagd.

Power Spy

- Dat is net alsof je iemand op zijn verjaardag een omschrijving geeft van het cadeau dat je niet bij je hebt.
- Je hebt godverdegodver een PERSCONFERENTIE! Je nodigt DE PERS uit om dingen te laten zien!
- Ook interessant was de doorlopende trend om games te onthullen zonder gameplay te laten zien, maar ons wel plat te bombarderen met veel woorden en cutscenes of CGI.
- En met interessant bedoelt de Powerspy strontvervelend.
- Marvel's Avengers, Gears of War 5, Halo Infinite, The Outer Worlds en zelfs Cyberpunk 2077 stuurden ons met een kluitje in het CGI-riet.
- Als we CGI en cutscenes willen zien, huren we wel een fucking videoband.
- Zelda: Breath of the Wild 2 gaat er grafisch flink op vooruit, volgens gasten die de minuut aan cutscenes die we voorgeschoteld kregen helemaal hebben uitgeplozen.
- Het gaat dan vooral om betere belichting en schaduwen, waardoor de game er bloedjemooi uit moet komen te zien.
- Toen hij dat hoorde, heeft Ed meteen een lichttechnicus gevraagd een nieuw lichtplan voor z'n huis te bedenken, zodat hij zichzelf wat meer in de spotlight kan zetten.
- De ethische commissie van Square Enix heeft bepaald dat de tetten van Tifa in de Final Fantasy VII-remake moeten worden 'beperkt'.
- Die afdeling vond de jopen van Tifa in de gedragen outfit absoluut niet realistisch, aangezien er in de game een sportieve draai aan het personage wordt gegeven en de toeters van Tifa niet genoeg ondersteuning hadden.
- Tifa heeft daarom een sportbeha gekregen om haar jetsers voortaan in toom te houden.
- Hierbij wil de Powerspy overigens ontkennen dat dit nieuwtje alleen behandeld wordt om alle verschillende bewoordingen van memmen die hij kent te gebruiken. Dat zou belachelijk kinderachtig zijn, want op hoéveel manieren kun je het nou over prammen hebben?
- Klappers, toeters, uiers, kletsers, ballen, kanonnen, kanjers ... valt mee toch?

"Af en toe komt er een game langs met een personage dat je onmiddellijk inpalmt en die je jaren later nog vlotter citeert dan Samuel L Jackson. In Borderlands 2 passeerden er voor mij zo maar liefst vier personages. Ik zou met geen enkel ervan willen vastzitten in een lift, maar de kans om er op zijn minst een paar van terug te zien, deed me ergens al hunkeren naar Borderlands 3. Intussen zijn we twee speelsessies verder en is dat hunkeren er alleen maar groter op geworden."

SHLOOTER-FEST

BORDER

Túúrlijk wilde Raf de coverview van Borderlands 3 schrijven. Hij had de game begin mei immers al vrij exclusief voor ons aan de tand gevoeld en mocht onlangs op de E3 met het derde van de uiteindelijk vier spelpersonages aan de slag. De man verklaarde zich zelfs bereid om nog vóór de release een derde vriend te vinden. Dat zit dus wel goed voor onze coverage van dit derde deel in de RPG-looter-shooter-saga. En als het liefje van die nieuwe vriend ook nog eens geen daddy issues heeft, komt alles helemaal goed.

LANDS 3

Raf ZOEKT DE GRENZEN OP

Mijn naam is Moze ...

... ik ben een gunner en de enige reden om in Borderlands 3 níét voor mij als spelpersonage te kiezen, is omdat je dan wél mijn atletische rondingen kan bewonderen in dit first-person-feestje. Nee, bekijk deze spelwereld liever door mijn ogen. Of nog beter: door de HUD van Iron Bear, mijn wandelende tank. Een mech die je naar jouw voorkeur kunt uitrusten met een mix van railguns, machinegeweren, granaatwerpers, mech-vuisten, doelzoekende raketsystemen – kortom, alles wat een kersversevault hunter-rekruut zich maar kan wensen. En als jouw politiek correcte brein het al moeilijk had met wat ze in The Wolf of Wall Street met dwergen deden, dan raad ik je af om de metalen voetzolen van mijn Iron Bear te inspecteren. Hm, misschien kan die hele politiek verzuurde morele minderheid maar beter met een grote boog om Borderlands 3 heen lopen ... of een gevoel voor humor ontwikkelen!

Millennial-eikels

Fans weten dat humor een vast onderdeel van de Borderlands-beleving vormt, en dat gaat verder dan louter de dialoog of dubbelzinnige woordgrapjes in menuschermen. Toegegeven, net als de meest hilarische film ontsnapt ook Borderlands 3 niet aan de occasionele flauwe opmerking of oneliner die in een vacuüm valt. Maar over de hele linie zijn het stemmenwerk en de timing retestrak.

Ook die allesbehalve vanzelfsprekende mix van slim sarcasme en domme vulgariteiten is weer present. Iets waar ik eerst bang voor was, omdat er toch een paar sleutelfiguren op dat terrein – weliswaar als vrienden – de studio verlieten. Een producer stelde me gerust: "Er blijkt zoiets als een soort 'aparte' Gearbox-humor te zijn gegroeid." Voor mij wordt het na Handsome Jack's über-arrogantie uit het vorige deel sowieso wennen aan de totaal andere millennial-assholeness van Borderlands 3's aartsvijanden Troy en Tyreen, a.k.a. de Calypso Twins. Maar, zoals ik al zei, gaat de humor in Borderlands verder dan de dialoog. Van klassieke slapstick in de actie en messcherpe parodieën in missies, tot zó veel subtiele woordgrapjes dat je blij bent dat je in dat deel van de wereld woont waar je de game gepresenteerd krijgt in de taal waarin het gemaakt werd.

"Ook die mix van slim sarcasme en domme vulgariteiten is weer van de partij."



Shlooter?

Nog nooit een Borderlands-game gespeeld? Jammer voor jou, maar verder geen probleem. Deze nummer 3 brengt je in no-time op kruissnelheid. Je wordt eerst als kakelverse vault hunter gestationeerd op Pandora, een planeet aan de rand van het verkende universum, waar mythische schatten hand in hand gaan met de heel wat minder mythische en abrupte overlijdens van avonturier-schattenjagers. Ene Lilith rekruteert je voor haar Crimson Raiders in een offensief tegen een nieuwe sekte: de Children of the Vault, geleid door de eerdergenoemde Calypso-tweeling. Zoals ze dat bij ons in Vlaanderen zeggen: voilà, in geen tijd is setting, vriend en vijand gekend. Wat heeft een gamer meer nodig om helemaal los te gaan? Of toch bijna, want Borderlands 3 is in de eerste plaats dan wel een looter-shooter (een shlooter?), maar het knalfeestje zit verankerd in robuuste rollenspelfundamenten. Die zijn op hun beurt dan weer opgetrokken rond de vier spelpersonages: Moze, Zane, Amara en Fl4k. Elk met drie unieke skill trees, en de keuze aan upgrades en augments daarin is breed genoeg om twee level 20 Amara's van verschillende spelers ook tot heel verschil-

IN AFWACHTING ...

... kunnen we elke Pandora-veteraan absoluut de vijfde en laatste DLC- campagne voor Borderlands 2 (al dan niet in de Handsome Collection) aanraden. Die werd begin juni al op de mensheid losgelaten, heet Commander Lilith & The Fight for Sanctuary, trekt de level-cap op naar 80 met twee nieuwe overpowered-levels, voert een paar nieuwe locaties, een nieuwe Raid Boss en een loot-klasse nog boven Legendary op. Het verhaal laten we je liever zelf ontdekken, maar weet dat het de brug slaat (schiet, buttslammed en achteraf in de fik steekt) tussen Borderlands 2 en 3. Ach, mij hadden ze al overtuigd met een vage belofte over pony's en regenbogen.

WORD IK WEER GEFATSHAMED? NOU, DAAR HEB IK M'N BUIK WEL VAN VOL ONDERHAND.

Als die in bad gaat zitten, stroomt de wc over.

lend spelende personages te maken. De jacht op loot en dat hogere level is zo verleidelijk als dat in een rpg hoort. Die honger naar die éne upgrade waar je al zo lang op aast, die augment die je hele combatstrategie op scherp zet, of juist omgooit. Ook dat is Borderlands, en dat is zeker ook Borderlands 3.

Spons

Een vast neveneffect van een rollenspelbasis onder een shooter-beleving is dat de vijanden zich als kogelsponzen gedragen. Ik heb het daar niet zo op, maar als het goed gedaan wordt, kan ik ermee leven, zoals nog niet zo lang geleden in The Division 2 bijvoorbeeld. Het pure knalplezier blijft in dat geval overeind. Het willen uitproberen van nog maar eens een nieuw wapen in een letterlijk eindeloos en prettig tot ziek gestoord buffet maakt immers veel goed. Dat de meeste wapens nu ook nog eens over een alternatieve vuurmodus beschikken, maakt het nog beter. Daarnaast word je nog altijd beloond voor headshots of het treffen van een kwetsbaar punt in het vijandelijke pantser.
Gecombineerd met de keuze van je spelpersonage en hoe je die pimpt, creëer je op een vrij ongedwongen manier een shooter-speelstijl naar je eigen voorkeur. Al moet ik wel zeggen dat de gunplay eerder aansluit op de frontaal brutale filosofie van pakweg het recentere Wolfenstein of Rage dan op een Battlefield of Ghost Recon.
Let op: er is ruimte voor tactiek, zeker met die action skills. Maar het is vooral een tactiek die je on the move moet bedenken, uitvoeren en eventueel overboord moet gooien voor een hopelijk beter alternatief. Een defensieve of eerder afstandelijke vault hunter komt ook aan zijn trekken, maar zoekt dan beter de co-op op met een paar speelkameraden die zich wél in het offensief willen smijten.

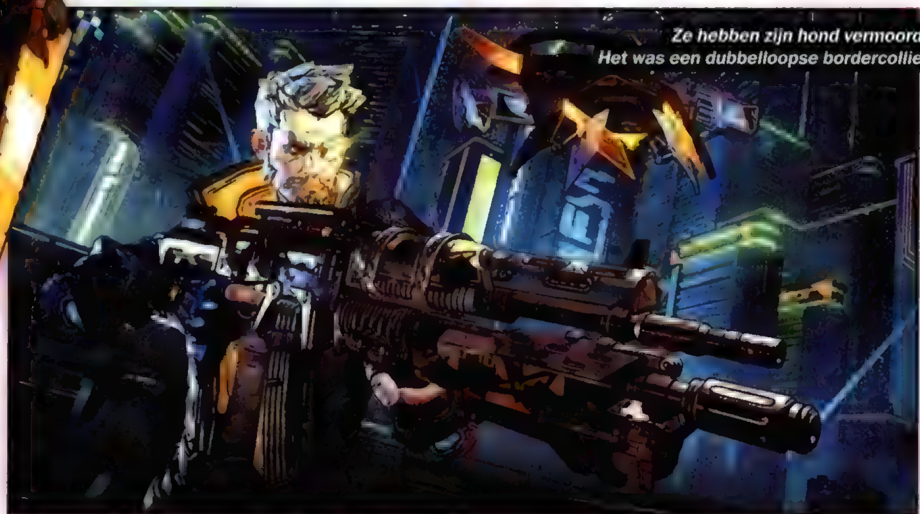


DE HEILIGE KLUIS

Ook in deze Borderlands draait het weer om die mysterieuze Vaults, legendarische schatten van een verdwenen beschaving die onwaarschijnlijke rijkdom en mystieke macht beloven. Reden genoeg om avonturiers uit elke hoek van het morele spectrum aan te trekken. Maar tegelijk mag je die Vaults in de Borderlands-games ook zien als de Heilige Graal in de Arthur- en Ronde Tafel-legenden, of die Ring van Tolkien. Ze staan voor het hogere doel, voor de eindbestemming, maar uiteindelijk is het de rit erheen waar je 99 procent van het plezier uit put.

Met souplesse

En dat smijten verloopt in deze Borderlands 3 heel wat vlotter dan in het voorgaande deel. Het voelde alsof Borderlands 2 een rollenspel was dat je als shooter speelde. Dat rollenspel-DNA is er nog steeds, maar Borderlands 3 ís een shooter. En gezien die verwijzingen naar Wolfenstein en Rage dus een vrij beweeglijke shooter. Eentje die je al rennend, jumpend, klauterend en crouch-slidend snel de afstand tussen jou en de vijand laat verkleinen, of juist vergroten. En staar je alsjeblieft niet blind op die speciale action skills. Oké, ze wegen zwaar in elke confrontatie waar je ze inzet, maar ze blijven altijd van tijdelijke aard en de overgrote meerderheid »



Ze hebben zijn hond vermoord. Het was een dubbelloopse bordercollie.

Ik heb wel iets met vrouwen die goed overweg kunnen met groot gereedschap.

» van de game doorkruis je te voet.
De skill trees van elk personage laten zich oprekken van een meer up close & personal stijl tot die korte, heftige en niet zelden terminale langeafstandsrelaties. De wapens zwalken lekker mee in die aanpak. Soms is het verschil tussen normal fire en alt fire eerder beperkt. Denk single shot versus burst-modus. Vaker nog is het praktische resultaat van die alternatieve vuurmodus dat het lijkt alsof je een extra wapen meedraagt. Wat dacht je van een shotgun met als alt fire een granaatwerper? Of verkies je die shotgun die een krachtschild openklapt als je door het vizier kijkt? "Een vizier op een shotgun?!" horen we een van onze betweterige vrienden al sneren. Nou, Borderlands is een van die zeldzame games die je daarop royaal met je ogen rollend een langgerekte 'duh' laat antwoorden. Tsss, die sucker heeft duidelijk nog nooit van wapens gehoord die psychotisch beginnen te krijsen als je de trekker overhaalt. Of die uitbarstende minivulkanen afvuren. Of die je in het wilde weg laten schieten, waarna elke kogel zelf zijn route naar een vooraf vastgesteld doelwit zoekt.

Solo vs co-op

Aan de hand van twee lange speelsessies met Zane en Amara en een kortere hands-on met Moze kan ik nu al melden dat Borderlands 3 zich perfect solo laat bespelen. Helemaal offline voor wie dat wil en zonder microtransacties. Sterker nog, op een manier die niet aanvoelt alsof de game gemaakt is om in co-op te spelen. Want dat is het eigenlijk wel. Dus voor we voluit in die co-op duiken, nog één allerlaatste en welgemeende keer: Borderlands 3 is perfect solo te spelen! Dat ook NPC's je overmoedige en vervolgens overhoop geschoten ass weer op de been kunnen helpen, ondersteunt die theorie.
Wie echter wel voor co-op kiest, merkt dat de ontwikkelaar ver is gegaan om dat aantrekkelijker en vooral drempelloos te maken. Dat gaat van een oldskool splitscreen-optie tot slimme subtiele of juist heel ingrijpende mechanismen. Zo kun je vrienden coole loot toesturen die je zelf niet gebruikt. Zo zie je in de wapenautomaten van jouw game de gear die zij verkopen. En zo vind je in heel wat skill trees (die je overigens bij Quick Change-automaten je hele upgrade-geschiedenis laten herschrijven) vertakkingen die co-

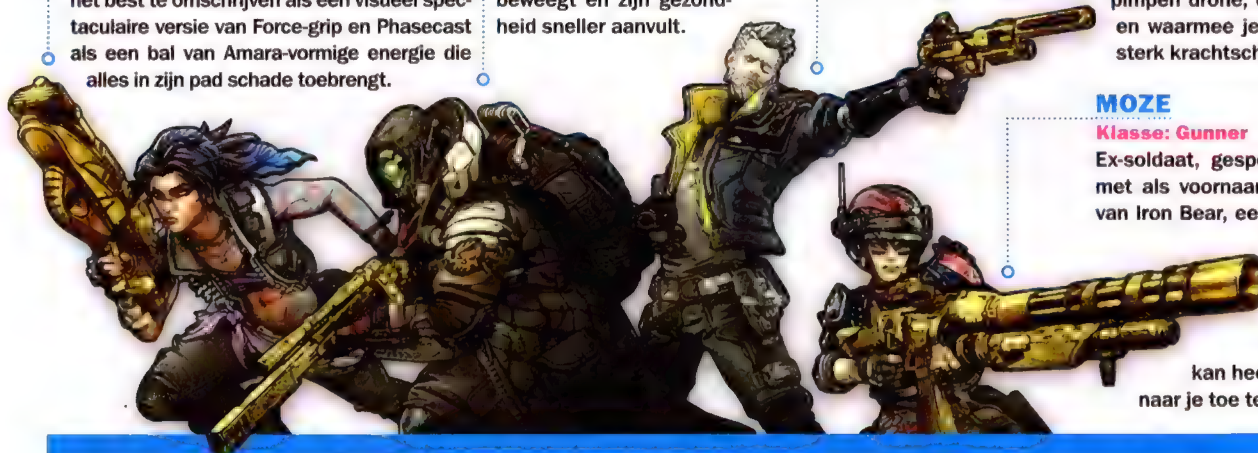
KIES JE VAULT HUNTER

AMARA
Klasse: Siren
Amara moet het hebben van bovennatuurlijke krachten die zich manifesteren als zes astrale vuisten in drie speciale ability's. Phaseslam is een ground-pound die elke vijand in de nabije omgeving schade toebrengt en zelfs de lucht in kan dreunen. Phasegrasp is het best te omschrijven als een visueel spectaculaire versie van Force-grip en Phasecast als een bal van Amara-vormige energie die alles in zijn pad schade toebrengt.

FL4K
Klasse: Beastmaster
De robotversie van de eenzame cowboy, maar dan een cowboy die altijd een van drie trouwe beestjes in de strijd kan gooien. Om stats te buffen of om de vijand letterlijk naar de keel te vliegen. Zijn action skills laten hem een Rakk-duikbombardement inroepen, radioactieve dieren het slagveld in teleporteren en hij kan tijdelijk onzichtbaar worden, waarbij hij sneller beweegt en zijn gezondheid sneller aanvult.

ZANE FLYNT
Klasse: Operative
Een arrogante huurmoordenaar met deeltijd-pensioen, een Iers accent en een voorliefde voor geavanceerde technologie. Zane kan als énige vault hunter twee action skills equippen en eventueel ook tegelijkertijd activeren. Je kiest daarbij tussen een offensief, defensief of ondersteunend te pimpen drone, een clone die echt kan uithalen en waarmee je van positie kunt ruilen, of een sterk krachtschild.

MOZE
Klasse: Gunner
Ex-soldaat, gespecialiseerd in zwaar wapentuig met als voornaamste skill het kunnen inroepen van Iron Bear, een suf te pimpen mech met jouw naam op het pilootzitje. Iets minder mobiel, maar voorzien van een indrukwekkende en indrukwekkend te tweaken slagkracht. O ja, en Iron Bear kan heel wat hebben. Perfect om aggro naar je toe te trekken in co-op-scenario's.



Dit zijn de Calypso Twins. Een kennis van mij ging ooit op date met een tweeling. Ik vroeg: 'Hoe hou je ze uit elkaar?' Hij zei: 'Simpel: de een draagt groene nagellak, de ander heeft een piemel.'

op op het lijf geschreven zijn. De optie om als Moze je Iron Bear met een schouderzadel uit te rusten, van waaruit een medespeler vrolijk in het rond kan vuren, is slechts één voorbeeld, dat krachtschild van Zane is een ander. Zeker voor de boss fights verwachten we combo's van de verschillende personages, waarbij de kracht waarmee de vijand op zijn smoel krijgt groter is dan de som van de afzonderlijke bijdragen. Maar dat heb ik dus nog niet zelf kunnen checken.

Evenwicht is een optie

Ook nog niet kunnen checken, maar al wel met open armen verwelkomd: de optie om als co-op-speler 'loot instancing' en 'level balancing' te kunnen aanvinken. Loot instancing zorgt dat er voor elke speler unieke loot van ruwweg zijn of haar level wordt gecreëerd, die andere spelers ook niet voor hun neus kunnen weggraaien (ja, ik kijk naar jou RonnyB69, jij cheap-ass loot-ninja!). Level balancing zorgt er weer voor dat spelers van een hoger level zij aan zij kunnen vechten met een speelkameraad van een lager level (of omgekeerd) en toch tegenover vijanden van hun eigen level staan, en die ook loot van hun level droppen. Dat maakt dat die ene vriend die écht dringend aan een vriendinnetje toe is en altijd tien levels vooroploopt (of die vriend die dringend twee vriendinnetjes moet droppen en altijd iets te welgemutst achterop hinkt) altijd de perfecte partners voor een partijtje vault hunting blijven. Of je nu door het verhaal oprukt, in raids duikt of wat favoriete endgame-bezigheden uitwoont.

Visual death

Iedereen die weleens een shooter heeft gespeeld, kan onmiddellijk mee met de gameplay van Borderlands 3. De loot is overweldigend, maar de levelupgrades houden de teugels strak en de gewenning aan nieuwe combat-opties binnen het haalbare. Wat me echter opviel bij zowel mijn speelbeurt als die van de demojongens, was de hoeveelheid gore. Ik kon me niet herinneren dat die in Borderlands zo hoog lag. "Kan kloppen", vertelde een van de ontwikkelaars. Hij zei niet waarom het gebeurde, want beide games scoorden uiteindelijk een 18plus-rating, maar bij Borderlands 2 was het bloederige uit de eerste aflevering wat teruggeschroefd. Dat terugschroeven is voor deel 3 weer ongedaan gemaakt. Zelf noemen ze het een 'visual death system' en geven als voorbeeld dat je vijanden die je in de hens zet helemaal tot as kunt zien opbranden.

Discovery

De nieuwe hoofd/spelpersonages zien er stuk voor stuk knap uit en onderscheiden zich ook genoeg van die uit de voorganger. De skill trees beloven verschillen binnen elk van die personages, maar een nog grotere bron van variatie voor Borderlands 3 is dat deze game z'n actie verder dan het oppervlak van zijn planeet en de maan uitsmeert. De volgebouwde metropoolplaneet Promethea verkenden we in ons vorige nummer, op de E3 bevestigden de makers de zompige, overwoekerde jungle- en moerasplaneet Eden 6 en er volgen er zeker nog een paar. Wij durven zelfs actie te voorspellen op de ruïne van een gigantisch ruimtestation.

Hoe je van planeet naar planeet reist, dat wist je al: met de Discovery, een passend als ruimteschip vermomde fast travel-hub waar je ook nog verloren of vergeten loot uit voorbije avonturen kunt recupereren, je favoriete gear in je eigen kwartier kunt uitstallen, kunt gokken in Moxxi's Bar, spullen kunt kopen van Crazy Earl en de shit kunt shooten met oude bekenden als Tannis, Sir Hammerlock en Ellie. En geen man die onbewogen blijft onder de countrygirl-charme van Ellie.



Zoals ie erbij staat, zou je Claptrap de schoonmoeder onder de eenwielers kunnen noemen.



VERWACHTING RAF:
De shooter-actie swingt vlotter dan ooit, dat unieke gevoel voor humor is ondanks verontrustende personeelswissels toch weer present en alle andere nieuwigheden schreeuwen alleen maar meer variatie. What's not to like?!

+ Meer variatie in alles.
+ Interessante nieuwe 'baddies'.
+ Vlottere gameplay.
+ Slimme co-op-mechanismen.
- Nieuwe vijanden moeten nog 'groeien'.

FIRST-PERSON ACTION-RPG SHOOTER
GEARBOX / 2K GAMES
1-4 SPELERS, SPLIT-SCREEN EN ONLINE CO-OP
13 SEPTEMBER 2019

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



OEPS!

In jullie artikel over gameabonnementen (PU#305) heeft Jurjen een telfoutje gemaakt. Microsoft Game Pass heeft geen 40 games, maar meer dan 200! Jurjen heeft waarschijnlijk de website van Microsoft geraadpleegd waar alleen de 40 populairste games zijn uitgelicht. Met een beetje meer zoekvermogen vind je veel meer. De filter op de site moet namelijk op 'alle games' worden gezet. Zie het verschil in de bijgeleverde screenshots.
Ron

Fuck, je hebt gelijk man! We hebben Jurjen voor straf naar rekenbijles gestuurd. Hij zit nu in een klasje vol zeer moeilijk opvoedbare zesjarige schreeuwlelijkerds. Dat zal 'm leren!

FILTERS WISSEN

Sorteren: Nieuwste

Aanbevolen

1-20 van 30 resultaten bekijken





Sorteren: Nieuwste

Toon alle games

1-20 van 230 resultaten bekijken





DE REIS NAAR AVENGERS

Het was een hete dag in het zwoele Los Angeles, onze helden vermaken zich op een woest avontuur. Ze zijn bang, maar toch gaan ze door. Door de hitte, door de zwoelte. Niets houdt hen tegen, zelfs dicks niet. De tocht was erbarmelijk. Met veel subtiele vormen en kleur, rennend voor de tijd. Waren ze niet in San Francisco? Of lag dat er rechts van? We zijn nergens. Nee, we zijn er. De tocht is afgelopen. Het is dus een third-person actiegame. Je kan vliegen. Verder nog iets?
Hans Geldrop

Euh, waar hebben we dit geestverruimend stukje proza in godsnaam aan te danken ...?

BUURTFEEST

Dit jaar gaan ons buurtfeest Praamstraat Party organiseren, een feestelijke dag voor jong en oud op 28 September 2019. Diverse sport- en spelactiviteiten in een afgesloten straat maken dit voor kinderen onvergetelijk. Een hapje en een drankje en muziek zullen de straat doen opvrolijken tijdens deze dag. Er is een informatiemarkt waar diverse stichtingen/goede doelen en lokale bedrijven een kraam bezetten. Samen met vele vrijwilligers en sponsoren maken wij deze geweldige dag samen tot een succes. Helaas krijgen we nauwelijks nog subsidie van de gemeente, toch laten we ons niet uit het veld slaan!
Graag willen we daarom via deze weg vragen of jullie ons willen en kunnen helpen om deze leuke dag te maken. Misschien kunnen jullie leuke give-aways of goodies (posters, key-cords, pennen, bidons) etc. missen die wij ter promotie van jullie kunnen uitdelen? Misschien kunnen we samen een ludieke actie opstarten? Wellicht wilt u iets leuks voor onze kinderloterij of volwassenenloterij doneren, zodat we iedereen een enorme topdag kunnen geven!
Ik hoop dat jullie dit een leuk idee vinden en ons willen bijstaan bij dit leuke feest
Marko

He Marko, bedankt voor de uitnodiging man! Maar we hebben hier zelf al groot feest op 28 september, want dan wordt onze Ed 75, of nou ja, in ieder geval nóg een jaartje ouder ... als ie 't redt.

STINKMAIL

Jullie krijgen waarschijnlijk genoeg van dit soort stinkmails, dus ik hou het maar kort en krachtig. Ik werk momenteel samen met een team van ongeveer 30 mensen aan een spel genaamd Bone Voyage, dat wij vorige maand hebben uitgebracht op Steam. Misschien iets tofs voor jullie om naar te kijken. Je vindt hem hier: **https://store.steampowered.com/app/1058370/**
Justin

Yooo Justin, dat ziet er best tof uit! We gaan hem checken, en hopelijk al onze miljoenen lezers ook!

OEPS! (2)

In PU#304 in het stuk over Pokémon Sword en Shield zeggen jullie dat Meltan een door de mens gemaakte Pokémon is, maar dat is volgens mij niet zo. In de korte filmpjes over Meltan op het YouTube-kanaal van Pokémon wordt gezegd dat Meltan al op heel oude tekeningen voorkomt. Ik denk dat de mens toen nog niet de technologie had om Meltan te maken.
Eke

Hé psst, Eke: niet verder vertellen hoor, maarreh – kuch-kuch – het is allemaal maar een soort sprookje hè? In feite zijn alle Pokemon dus door mensen gemaakt ...

KULUM



Instagram: @dannyfroger

Op reis naar: Mijn reis gaat deze zomer naar Spanje, daar woont mijn moeder en ik wilde ook niet te ver weg van huis i.v.m. de zwangerschap van mijn vriendin.



Speelt: NBA2K19 en Final Fantasy XII.



Danny Froger

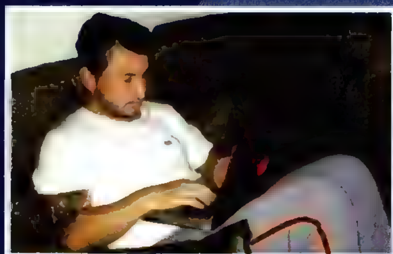
De meeste mensen kennen Danny Froger misschien als 'de zoon van' of als die Amsterdamse geinponem uit Expeditie Robinson, maar wat de meeste mensen niet weten, is dat Danny ook een fanatieke gamer is. Toffe peer dus, die Danny!

Laat ik beginnen met vertellen dat het voor mij heel erg speciaal is dat ik een stukje in de Power Unlimited mag schrijven. Ik denk namelijk dat ik mijn allereerste exemplaar een kleine 25 jaar geleden in handen kreeg. Mijn moeder kwam er mee thuis, met het verhaal dat hier misschien wel wat leuke 'spelletjes' tussen zouden staan en dat we die dan samen uit konden spelen. Voor sommige mensen klinkt dat misschien gek, maar mijn moeder is niet vies van een goeie game, en dan vooral in die tijd: Zelda, Mario en – stiekem haar grote favoriet – Alundra.



SEKIRO

Gamen was voor mij als kleine jongen dus al heel erg belangrijk. Ik kon en kan nog steeds helemaal verdwalen in de wereld van een game en vervolgens de tijd volkomen vergeten. Dat mijn vriendin thuiskomt en zegt: "Zit je er nou nog steeds zo bij als vanmorgen?!" Voor mij allemaal heel normaal, maar zij snapt er gewoon helemaal niks van, denk ik dan maar. Ik vind mezelf wel een beetje een casual gamer. Ik laat me best graag verrassen door een game die ik nooit heb gespeeld, maar over het algemeen ga ik voor de veilige keuzes. Laatst Sekiro gespeeld en dat was (dacht ik) echt geen game voor mij. Ik hoorde en las overal dat FromSoftware games lastig zijn, en vooral moeilijk om in te stappen. Ik heb Bloodborne ooit een keer een uurtje gespeeld en dat was echt totaal niet mijn ding. Een game hoeft voor mij normaal gesproken ook helemaal niet zo moeilijk te zijn, als het verhaal maar goed is en ik me er mee kan vermaken. Saai of zonde? Nee, vind ik niet. Ik vermaak mij hier prima mee.



FINAL FANTASY

Nu is het ook niet zo dat ik met alle winden meewaai. Fortnite bijvoorbeeld heb ik best veel gespeeld, maar ik merkte elke keer dat ik al snel iets anders wilde spelen omdat het me toch niet genoeg plezier gaf. Nu speel ik voor de derde keer Final Fantasy X, waarbij ik de game drie keer op een andere console heb gespeeld. We begonnen op de PS2, vorig jaar op de PS4 en nu op de Switch. Ik moet zeggen dat het met de Switch nog lastiger is om de game los te laten, want ik kan het spel nu natuurlijk overal mee naartoe nemen. Vraag me niet waarom, maar ik blijf deze Final Fantasy echt te gek vinden.

KIJKT MOMENTEEL

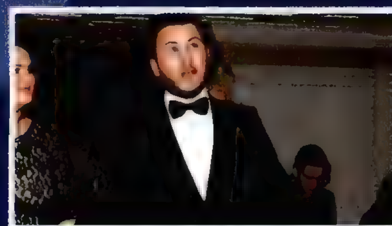
De HBO-serie Chernobyl, echt heel indrukwekkend.



LEEST MOMENTEEL

Lezen doe ik op het moment weinig. Ik ben de laatste tijd sowieso erg van de podcasts luisteren.





E3

Ik ben erg nieuwsgierig naar wat de nieuwe generatie consoles gaat brengen. Ik merk dat als het ergens over die nieuwe generatie gaat, dat ik nog steeds als dat kleine jochie zenuwachtig word en niet kan wachten tot we meer weten. De E3 is net achter de rug en ik vind het persoonlijk jammer dat het grootste game-evenement een beetje uit elkaar aan het vallen is. Ik kan altijd ontzettend genieten van al die nieuwtjes en vooral de strijd tussen PlayStation en Xbox, maar dat was dit jaar helaas totaal anders.

Nu ik dit typ, merk ik alweer dat ik onrustig begin te worden. Laat maar komen dus, die next-gen consoles, en snel een beetje! O, en ik zou het bijna vergeten, maar er zit voor mij ook buiten het gamen om een grote verrassing aan te komen. Over vier maanden word ik namelijk vader. Is het mogelijk om de fles te geven én te gamen? Ik hoor graag tips van jullie. Maar of het nou een jongen of een meisje wordt, ook ik zal – net als mijn moeder – op een dag met de PU thuiskomen en samen met mijn dochter of zoon een 'spelletje' uitzoeken, dat wij dan samen uitspelen. ✖



ONCE MORE WITHOUT SONY

Een E3 zonder PlayStation ...? We hebben het nog nooit meegemaakt, maar in 2019 was het toch echt het geval. Kan de grootste gamebeurs ter wereld wel zonder, of is dit een editie die we beter hadden kunnen overslaan? Wouter, Lucas, Jacco en Matthijs bewijzen het tegendeel.

Halverwege juni vond alweer de 25ste editie van de Electronic Entertainment Expo plaats, en zoals elk jaar was Power Unlimited ter plekke om de festiviteiten bij te wonen. Ja, festiviteiten, want de E3 is best wel een feestje voor gamers, aangezien vele publishers hun aankondigingen bewaren voor deze beurs ... Althans, in elk geval voor de week vóór de E3, want dan houden ze het kennelijk niet meer en beginnen ze allerlei dingen te 'lekken'. Gelukkig was het absoluut de moeite waard om naar de VS te vertrekken en met een team van vier zwaar gemotiveerde game-geeks niet alleen drie websites vol te blaffen met E3-coverage (check onze YouTube!) en previews, maar er ook nog effe een dikke special uit te knallen. Veel plezier ermee!





INHOUD

















WINT VOOR DE TWEEDE KEER DE E3

CYBERPUNK 2077

Cyberpunk 2077 is heet – gloeiend heet zelfs! Het is een beetje de Old Town Road onder de videogames, al vóór de release genietend van een fanliefde waar HBO-serie Chernobyl nog een punt aan kan zuigen. Zowel Jacco, Wouter als Lucas moésten de presentatie op de E3 dan ook bijwonen.



'KEUZEVRIJHEID MAAKT INDRUK'

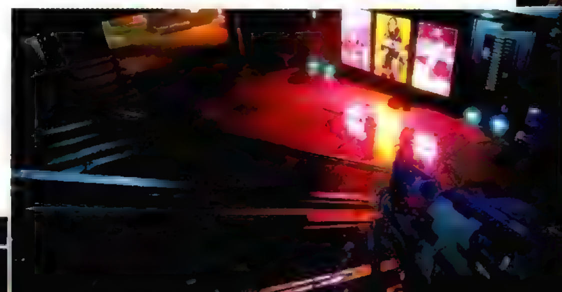


Ja, Cyberpunk 2077 is de volgende stap voor RPG's, openwereldgames en videogames in het algemeen. Dat zijn natuurlijk gewaagde uitspraken, maar de hoeveelheid opties om missies te benaderen en de manier waarop Night City in elkaar zit, zijn ongeëvenaard. Cyberpunk 2077 is ongekend levendig met NPC's die écht hun eigen ding doen en even opkijken als je personage V ze voorbij loopt. Ook de vergezichten in het vervallen district Pacifica en de manier waarop het licht langs objecten schijnt, is volkomen next-gen. En het zijn niet alleen maar looks, want CD Projekt Reds talent om bestaande werelden over te zetten naar videogames vind je terug in het ontwerp, de gameplay en gesprekken met personages. Zo is het sociaal niet geaccepteerd om verbinding te maken met iemands social link, een kabel die uit je handpalm komt en direct in verbinding staat met je brein, en is het paradijselijke Pacifica in verval geraakt nadat grote sponsors hun geld hebben teruggetrokken.



Ook de keuzevrijheid in de game maakt indruk. Behalve het uiterlijk van V kun je ook kiezen wat zijn of haar achtergrond is, hetgeen de vaardigheden van het personage in het dagelijks leven beïnvloedt. Daarnaast is er nog een grote skill tree, waarin je punten naar wens kunt spenderen en zo bijvoorbeeld deuren hackt of juist met geweld opentrekt. Uiteindelijk ben je een grote cyborg-tank met raketwerpers in je nek of juist een muurklimmende cyberninja – het is helemaal aan jou. Een aantal van dit soort elementen hebben we in verschillende andere games al gezien, maar het verhaal dat ze bij elkaar brengt, maakt de getoonde missie reteboeiend. Ik krijg The Witcher 3-vibes van de manier waarop de plot zich ontwikkelt en je vervolgens voor een onverwachte keuze stelt. Eentje waarbij er eigenlijk geen goede of slechte kant is, maar waarbij het wel draait om leven of dood. Cyberpunk 2077 wordt waarschijnlijk een game die me lang bijblijft en ik kan niet wachten om Night City in te duiken.





'YOU'RE BREATHTAKING!'

Elders in dit nummer kun je lezen over razend enthousiaste fans bij de Bethesda-persconferentie, maar bij de verschijning van Keanu Reeves konden ook wij onze euforie niet onderdrukken. Reeves, de ultieme goedzak van Hollywood, was op het podium aanwezig om de releasedatum van Cyberpunk 2077 aan te kondigen met een spectaculaire trailer. Als hij op een gegeven moment het rondlopen in de wereld van de game 'breathtaking' noemt, schreeuwt een fan: "YOU are breathtaking!", waarna Keanu het balletje weer terugkaatst door te zeggen: "No, you're breathtaking! You are all breathtaking!" Het is een prachtig moment dat ongetwijfeld terugkeert als trophy in de game, en het heeft de desbetreffende fan zelfs een collector's edition van Cyberpunk 2077 opgeleverd. Supertof!





'EINDELIJK EEN BETER BEELD'



Met Cyberpunk 2077 heeft CD Projekt Red een belachelijke hypemachine gecreeerd. Het is inmiddels meer dan zes jaar geleden dat de eerste teaser werd gedropt en het is moeilijk om een game te bedenken die op dit moment bij meer mensen op de radar staat, wellicht ook door het ontbreken van een teken van leven van GTA VI. De vraag is alleen nog of de Poolse ontwikkelaar de torenhoge verwachtingen kan waarmaken. Cyberpunk 2077 moet volgend jaar uitkomen en we hebben nu eindelijk een beter beeld gekregen van wat we april 2020 kunnen verwachten van deze ambitieuze game.

In de E3-demo bevindt hoofdpersoon V zich in het district Pacifica van de Californische metropolis Night City. Het plan was ooit om van dit gebied de ultieme plek voor toeristen te maken, compleet met pretparken, winkelcentra en hotels, maar helaas is het een strijdveld voor rivaliserende gangs geworden. Tijdens de demo wordt voorzichtig duidelijk gemaakt hoe de game daadwerkelijk speelt. Het klinkt misschien logisch, maar dat we een echte missie voorgeschoteld krijgen om een bezoekje te brengen aan een rivaliserende gang met specifieke objectives, laat eindelijk zien hoe je je tijd zal besteden in Cyberpunk 2077.

De beste manier om het sci-fi avontuur van CD Projekt Red in beeld te krijgen, is om je een cocktail voor te stellen van een aantal games die je vast wel kent. Pak het openwereld gedeelte uit GTA V, de vrijheid en persoonlijke attributen uit de Fallout-reeks die impact hebben op je dialoogopties en de heldere missiestructuur uit Ubisoft-games als Watch Dogs en Assassin's Creed, en je bent al een heel eind op weg om te beschrijven wat Cyberpunk 2077 wordt. Gooi hier verder nog een lekker vies futuristisch sausje, sappige graphics, een wagonlading customization-opties en allerlei technologische trucjes en gadgets overheen en het plaatje is nagenoeg compleet. Natuurlijk mogen we de uitstekende toevoeging van Keanu Reeves als jouw persoonlijke augemented reality-handlanger niet vergeten. Wat wil je nog meer?!

'SLIMME ZETTEN EN EXCLUSIEVE GOODIES'



Weet je wat het ding is met Cyberpunk 2077? Eigenlijk heel simpel: het is een eerlijke game waarvan de basisprincipes gebaseerd zijn op de behoeften van gamers. Terwijl andere bedrijven moeten opereren tussen wat de aandeelhouders willen en wat het publiek wil, en zo proberen te schipperen tussen die twee, heeft CD Projekt Red een heel duidelijk doel: met het hele team aan dezelfde RPG werken en daarbij onafhankelijk blijven, zodat ze precies kunnen bieden wat zo aantrekkelijk is aan role-playing games. Dus dat aanbod van EA? Dat slaan ze lekker af, want dat past niet binnen hun filosofie. En het gaat (nog) lekker met ze, dus die luxe kunnen ze zich prima veroorloven.

Terwijl ze rustig aan hun volgende project werken, met volle kracht en overtuiging, zijn ze hard aan het imago van hun franchise aan het werken. Het merk Cyberpunk 2077 is nu al ontzettend populair, en dat komt door een aantal fucking slimme zetten vanuit CDPR. De manier waarop ze hun presentaties doen bijvoorbeeld; hard werken aan een strakke, indrukwekkende demo, heel lang geen gameplay ervan online gooien, maar het aan de pers overlaten om de hype te verspreiden. O, en natuurlijk goodies weggeven aan de aanwezigen, want dat helpt zéker! Dat jasje dat ik deze keer kreeg en die statue van vorig jaar zijn m'n favoriete gamegoodies – niet alleen vanwege de hoge kwaliteit, maar ook omdat ze exclusief zijn. En dan gaan ze nog eens een deal aan met een van de meest populaire, meest verafgode acteurs van dit moment: Keanu Reeves, een soort Jezus van de 21ste eeuw. BAM!

Cyberpunk 2077 is inmiddels niet alleen de game die alle gamers willen spelen omdat het een eerlijk product is, maar krijgt ook nog eens aandacht van het mainstream publiek omdat iemand schreeuwde dat Keanu 'breathtaking' is. Zulke marketing verzin je niet, dat is een soort magie.



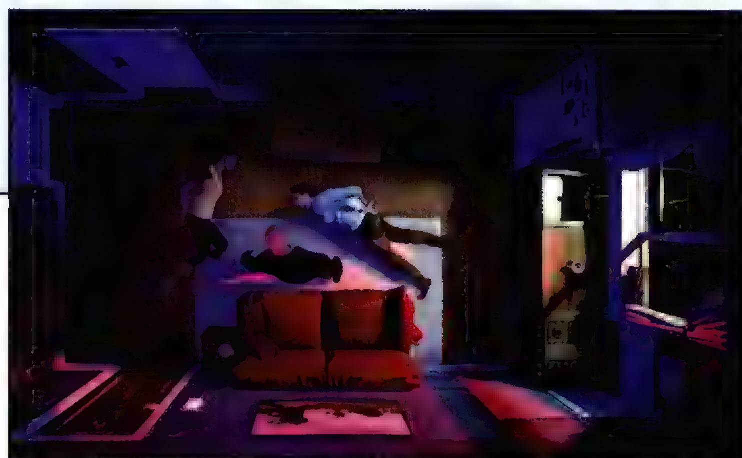
12 MINUTES, WATCH DOGS LEGION EN DE XBOX SCARLETT

INNOVATIE
OMDAT HET ANDERS KAN

We houden natuurlijk van voor de hand liggende knallers en voorspelbare sequels; daar worden we nou eenmaal vrolijk van. Maar het is ook fijn als gamebedrijven iets ánders of onverwachts doen, of dat ze zichtbaar werken aan de toekomst. Op deze twee pagina's komen al deze drie elementen voorbij!

STEEDS DICHTER BIJ DE OPLOSSING
12 MINUTES





Microsoft timmert hard aan de weg met innovatieve indiegames die naar Xbox Game Pass komen, en van alle nieuwe titels bleef 12 Minutes ons het meest bij. Het is een Groundhog Day-achtige tijdcyclusgame, waarbij elke 12 minuten een agent aanklopt die eerst je vrouw en dan jouw personage vermoordt. Ga je dood, dan begint de cyclus opnieuw en moet je als een malle het huis doorspitten voor bruikbare objecten en de juiste dingen tegen je vrouw zeggen. Die 12 minuten zijn echt zenuwslopend, want je weet van tevoren al hoe die knusse avond met je echtgenote omslaat in een heuse nachtmerrie.



Het is dan ook niet de bedoeling om de game in één keer uit te spelen, maar steeds een stapje dichter bij de oplossing te komen door met verschillende spullen te experimenteren. Zo liggen er slaappillen in huis, vind je een mes, is er een sleutel om de deur op slot te doen en nog een hoop andere spullen die je met elkaar kunt combineren. De puzzelstukjes blijven daarbij consistent, dus er zijn geen objecten waarmee je later opeens wél interactie kunt hebben, zoals bij veel andere adventure-games.

Interessant is hoe verschillende dialoogopties verschijnen naarmate je meer experimenteert. Jouw nog naamloze personage weet wat er gaat gebeuren en kan met voorbedachte rade zijn vrouw subtiel waarschuwen. Wees echter niet té geheimzinnig, want het kan ook zijn dat ze achterdochtig wordt, daardoor jouw gesmede plan in de soep laat lopen en voor de zoveelste keer een gruwelijke dood sterft. Ook zonder ingesproken stemmen en motion capture, die nog aan de uiteindelijke game worden toegevoegd, is 12 Minutes al een heerlijk spannende game die je absoluut in de gaten moet houden.



TOEKOMST XBOX: DIT KÁN NIET MEER MISGAAN!

De toekomst ziet er best rooskleurig uit voor Microsoft en de Xbox. Het Xbox One-tijdperk was eigenlijk al afgelopen voordat het was begonnen, maar de Amerikaanse techgigant lijkt precies in de gaten te hebben wat er nu moet gebeuren. Om te beginnen heeft het bedrijf nu al een pareltje te pakken met de abonnementsdienst Xbox Game Pass. Voor 10 euro per maand krijg je niet alleen klassiekers, indiegames en redelijk recente klappers van third party-ontwikkelaars, maar ook de nieuwste games van Xbox Game Studios (denk Halo, Forza, Gears) zelf – en dat op de dag van release. Met een pc-versie van Game Pass proberen ze tevens liefde te krijgen van de diehard pc-gamers, die op dit moment allemaal in rep en roer zijn over de oorlog tussen Steam en Epic Store.

De eerdergenoemde Xbox Game Studios is ook een cruciaal onderdeel van het plan om marktleider te worden. Het gemis van goede exclusives op de Xbox One is een belangrijke reden geweest dat Sony zo veel succes kon boeken met de PS4. Om dat te voorkomen bij de volgende generatie consoles, is Microsoft nu al een aantal jaar met geld aan het smijten om game-ontwikkelaars bij zich





ANDERE KIJK OP DE UBISOFT-FORMULE

WATCH DOGS LEGION



Na Chicago en San Francisco in respectievelijk Watch Dogs en Watch Dogs 2 arriveert de gameserie op ons continent, en dan wel in het post-brexit-Londen van de nabije toekomst. Door het falen van de overheid is de Britse maatschappij een hotspot voor de georganiseerde misdaad en opportunistische militaire instanties geworden. Deze chaos is een effectieve achtergrond voor Watch Dogs Legion, maar in de kern ligt een simulatie die echt iets innovatiefs toevoegt aan de franchise van Ubisoft.

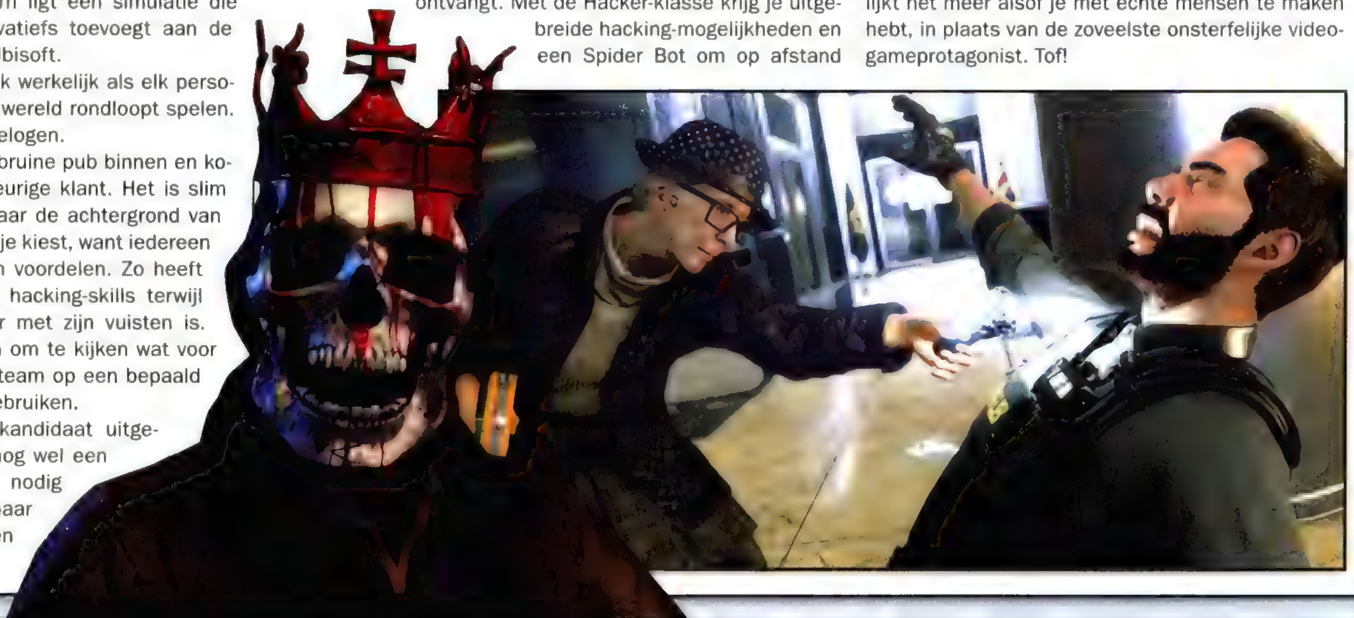
Je kunt namelijk werkelijk als elk personage dat in de wereld rondloopt spelen. En dat is niet gelogen.

We liepen een bruine pub binnen en kozen een willekeurige klant. Het is slim om te kijken naar de achtergrond van de persoon die je kiest, want iedereen heeft zijn eigen voordelen. Zo heeft de een betere hacking-skills terwijl de ander beter met zijn vuisten is. Het is dus slim om te kijken wat voor eigenschap je team op een bepaald moment kan gebruiken.

Eenmaal een kandidaat uitgekozen, zijn er nog wel een paar stappen nodig om hem of haar toe te voegen aan je team.

In ons geval moesten we de criminele archieven op het politiebureau van het desbetreffende personage zien te verwijderen en een schuldeiser wegjagen. Na deze taken te hebben voltooid, is ons gekozen lid overtuigd en sluit hij (of zij) zich aan bij de verzetsgroep DedSec. Hier staat je opnieuw een keuze te wachten, want je mag zelf een klasse selecteren. Voor de agressieve aanpak met guns blazing kies je de Enforcer-klasse, waarbij je handige sticky mines ontvangt. Met de Hacker-klasse krijg je uitgebreide hacking-mogelijkheden en een Spider Bot om op afstand schade aan te richten. De leukste lijkt toch echt de Infiltrator-klasse, waarmee je jezelf en lichamen op de grond tijdelijk onzichtbaar maakt via magische augemented reality-hacks.

Het mag duidelijk zijn dat de hele gedachte achter Watch Dogs Legion indruk maakt door werkelijk iets nieuws aan openwereldgames toe te voegen. Doordat je personages kunnen sterven, ben je geneigd voorzichtiger te werk te gaan tijdens je missies en lijkt het meer alsof je met echte mensen te maken hebt, in plaats van de zoveelste onsterfelijke videogameprotagonist. Tof!



aan te laten sluiten. Inmiddels staan er met Ninja Theory, Playground Games, Obsidian en de meest recente aanwinst Double Fine flink wat snelle hengsten in de stal van Microsoft.

Een nieuwe console voor die fijne exclusives staat uiteraard ook op de planning en wordt voorlopig nog Project Scarlett genoemd. Op de E3 kondigde Microsoft aan dat we eind 2020 games als Halo: Infinite in 120 fps en 8K met real-time raytracing en een variabele refresh rate kunnen spelen. Behalve wat technische details is het verder akelig stil rondom de nieuwe Xbox, dus misschien dat er nog even wordt gewacht tot er meer bekend is over de PlayStation 5. Dat werkte voor Sony andersom namelijk best prima aan het begin van de huidige generatie.

Het laatste puzzelstukje is Project xCloud, de gamestreamingdienst die je in staat stelt om overal waar je internet hebt games te spelen. Hoewel dat voorlopig nog geen vervanging van traditioneel gamen gaat worden, zijn ze alvast klaar voor de toekomst en kunnen ze de concurrentie aangaan met Google Stadia.

Met een abonnement dat veel succes van Netflix lijkt te emuleren, een streamingdienst die Stadia kan evenaren, veel exclusives van gerenommeerde studio's én een superkrachtige console op komst kán het haast niet meer misgaan. Nu moet Microsoft het nog waarmaken. Pak de popcorn er maar bij, want de komende tijd wordt retespannend!



HERHALING IS DE WEG NAAR PERFECTIE

OPNIEUW MAAR DAN BETER

De game-industrie is er niet vies van om een titel waar men trots op is gewoon lekker nog een keer in de winkels te kwakken. Dat deze trend zich nog wel effe zal doorzetten, bleek wel op de E3. Check hieronder op welke herlanceringen we ons mogen verheugen ...

FINAL FANTASY VII REMAKE

De ports en remakes vliegen je tegenwoordig om de oren, ook voor games die het helemaal niet verdienen. Een remake waar gamers echter al jaren om vragen, is Final Fantasy VII, een van de meest iconische JRPG's ooit. En nadat we de game op E3 speelden, kunnen we stellen dat het een droom is die uitkomt.



Hoewel de naam voluit Final Fantasy VII Remake luidt, ziet producer Yoshinori Kitase de game meer als een 'herinterpretatie' van het origineel, een term die ontwikkelaars maar al te graag gebruiken. In het geval van FFVII is die uitspraak echter meer dan gerechtvaardigd, want Square Enix voegt een hoop toe aan het klassieke verhaal.
Los van deze toevoegingen vallen de graphics natuurlijk als eerste op. Volgens Kitase gaat Square Enix niet voor een fotorealistisch uiterlijk, maar voor een ontwerp dat iets beter past bij dat van het origineel. Het resultaat is fantastisch, met een herkenbare Cloud met een lekker woest kapsel. Een prijzenswaardige toevoeging aan het origineel zijn daarbij de nieuwe dialogen en tussenfilmpjes, die dieper ingaan op de hoofdpersonen. Square Enix belooft dat we Cloud, Barret, Tifa en de anderen beter leren kennen in nieuwe tussenfilmpjes in frisse omgevingen.



Actiegame én turn-based RPG

De grootste verandering is echter het vechtsysteem, dat nog meer als een actiegame aanvoelt dan Final Fantasy XV. Je drukt afzonderlijk op de knoppen om te hakken met Clouds brede zwaard en je kunt zelfs in real-time blokkeren en wegrollen. De actie oogt spectaculair en geeft je voor het eerst het gevoel een échte actiegame te spelen. Anderzijds is er genoeg ruimte om het als een turn-based-RPG te spelen door de game tijdelijk in super-slow-motion te zetten en in het Command-menu ability's, spells en items te kiezen.
Hoe je de game ook wenst te spelen, Final Fantasy VII blijft een tactische RPG waarin je rekening houdt met zwakke plekken van vijanden, een Focus-balk die vijanden na genoeg rake aanvallen kwetsbaar maakt en de sterke punten van elk personage. Je kunt namelijk met een zeer gelikte cameratransitie wisselen naar het andere personage en in dit geval Barret gebruiken om vliegende robots uit de lucht te knallen.

Twee delen

Het is bijna spijtig dat Square Enix Final Fantasy VII in delen uitbrengt (in 2020 en alléén op PS4), want de game oogt en speelt zó goed dat je het klassieke verhaal in één keer wil beleven. Maar goed, we mogen niet klagen. We hebben een ogenschijnlijk fantastische remake van een klassieker in het vooruitzicht.



ÉÉN VRAAG OVER AGE OF EMPIRES II: DEFINITIVE EDITION



Ik zat er lekker scherp in de laatste dag van de E3 en kwam er dus pas halverwege de presentatie van Age of Empire II: Definitive Edition achter dat ik de voorganger had gereviewd. Dus toen de mannen van Xbox begonnen te vertellen over 4K-graphics, de geremasterde soundtrack, drie nieuwe campaigns en bij elkaar zo goed als alle civilizations die er ooit hebben bestaan, had ik maar één vraag: werkt het path finding deze keer beter dan in de DE van het vorige deel? Dat was namelijk flink K. Goed nieuws: er wordt aan gewerkt, dus verheug je!





THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING REMAKE

Link's Awakening is nog steeds een van de beste Zelda-games ooit gemaakt. Het minimale maar krachtige verhaal, de strakke dungeons en goede personages hebben de tand des tijds zonder kleerscheuren doorstaan. Een betere game om op een facelift te trakteren kan Lucas in elk geval niet bedenken.



Als je naar de screenshots bij deze tekst kijkt, zie je wellicht dat alles in deze remake er veel te schattig uitziet. Link, de andere inwoners van Koholint en de vijanden zijn net van die kleine poppetjes die je in zo'n hippe speelgoedwinkel kunt vinden. Ook de wereld helpt mee om het kijkdooseffect te versterken, mede dankzij een subtiele tilt-shift. Hoewel het vergeleken met de pixel-art uit het origineel schattiger en wellicht iets minder serieus is, wordt direct bij het spelen duidelijk dat alles op zijn plek valt en de charme van de schattige Link ijzersterk is.



Free roaming

Waar het origineel de actie voor de speler qua speelveld beperkte tot schermen ter grootte van het Game Boy-display, zijn deze limieten voor de remake geschrapt. Je kunt vrij rondlopen in de wereld, wat best even schokkend is voor veteranen die het hele eiland nog uit hun hoofd kennen.
De remake bevat verder een aantal subtiele verfijningen. Zo hoef je items als je schild of zwaard niet meer op een knop in te stellen, maar zijn deze altijd te gebruiken. Ook niet onbelangrijk is dat de map overzichtelijker is geworden, de UI flink is aangepakt en er een berg quality of life-updates aanwezig zijn om de ervaring te moderniseren.

Nog iets nieuws?

Nieuw is een soort Dungeon Maker, waarmee je kamers uit dungeons die je hebt gespeeld, kunt gebruiken om een nieuwe kerker in elkaar te zetten. Het is nog afwachten hoe uitgebreid dat is, maar met een beetje geluk zorgt het voor frisse uitdagingen voor de Zelda-fans die Link's Awakening wel kunnen dromen. Verder zijn er een paar nieuwe items toegevoegd, zoals een Fairy Bottle en appels die je uit bomen kunt schudden. Het lijkt er dus op dat een aantal elementen uit andere Zelda-games met terugwerkende kracht in deze remake is verwerkt.

Hartjes

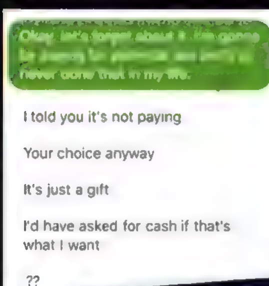
Ook hebben we gezien dat Link in de trailer meer hartjes heeft dan ooit mogelijk was, wat kan wijzen op meer heart pieces om te ontdekken. De vraag is nu alleen nog hoe substantieel deze vernieuwingen zijn. Hopelijk bevat de remake nog een aantal fijne verrassingen, zodat er ook voor veteranen genoeg te genieten valt. Een modus met een andere volgorde van de dungeons of een extra eiland erbij zou bijvoorbeeld al super zijn.
Centraal in deze remake staat dus echt de vormgeving, die een unieke twist aan de 26 jaar oude klassieker geeft. Wanneer je Link's Awakening speelt, voelt de game misschien aan zoals je hem herinnert van vroeger, maar de kans is groot dat de beperkingen van het origineel vandaag de dag opvallender zijn dan je denkt.
En de schattige nieuwe Link is al reden genoeg om deze topgame nog eens te spelen, toch?





DE GOOGLE PLAY-PROSTITUEE

Omdat ik nog steeds behoorlijk vrijgezel ben, probeerde ik in Los Angeles even wat … euh, gezelschap te regelen. Via een seks-app kwam ik in gesprek met iemand die wel héél makkelijk wilde afspreken en binnen no-time een adres doorgaf. Ze had alleen één 'verzoek': of ik even twee Google Play Cards van elk 50 dollar voor d'r wilde meenemen. Ze zat hier zo op te hameren dat ik achterdochtig werd en de handel maar afbrak. Eenmaal in Nederland ben ik weer met deze Jill gaan chatten en nu probeert ze me geld voor een ticket naar Nederland afhandig te maken. Nice try, honey!



EEN JEDI-VENTJE EN LEGO-LOL

STAR WARS INTERMEZZO



Wouter heeft altijd goede hoop dat de volgende Star Wars-game er eentje wordt van Knights of the Old Republic-kwaliteit, maar zo'n game zit er vooralsnog niet aan te komen. Wat heeft de wereld van Wookiees en Jedi dan wel voor ons in petto op digitaal gebied?

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER



EA staat er niet echt om bekend dat ze heel netjes met de Star Wars-licentie omgaan, vooral sinds het Star Wars: Battlefront (2)-debacle. Maar hé, laten we niet vergeten dat zij ook de uitgever zijn van Knights of the Old Republic en de oorspronkelijke Battlefront-games, waarmee alleen LucasArts eigenlijk een betere leverancier is van titels uit een galaxy far, far away.

En nu komen ze dus met Star Wars Jedi: Fallen Order, een titel die qua gameplay een beetje de Force Unleashed-kant lijkt op te gaan. Geen project waar een ontwikkelaar jaren aan heeft gewerkt dus, maar meer eentje die Respawn, de maker van Titanfall en Apex Legends, er 'effe' uitramt voor een snelle dollar. Of is dat een beetje te kort door de bocht?

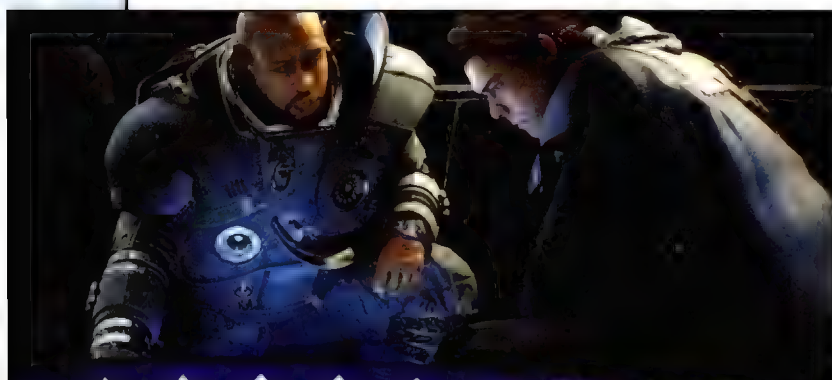
Order 66 liet een steekje vallen

In Fallen Order trek je de Jedi-mantel aan van een ventje genaamd Cal Kestis, en daar gaat het wat mij betreft meteen al fout. Dat er speciaal voor deze game weer een nieuwe Jedi verzonnen wordt waar nog nooit met één woord over gerept is in het Star Wars-universum, dat snap ik. Deze game speelt zich namelijk af vlak na Order 66 en daarmee heeft de Clone Army in Revenge of the Sith zo'n beetje alle Jedi afgemaakt, dus had Aayla Secura, Stass Allie of een andere in de Clone War gesneuvelde Jedi nooit de hoofdrol op zich kunnen nemen. Maar waarom in plaats van een spannende Togruta of een coole Mon Calamari dan een saai blank jongetje met een veilig ontwerp? De performance capture voor Cal Kestis wordt gedaan door Cameron Monaghan, en dat is vast een goede acteur en alles, maar z'n gave gezichtje en de enigszins inwisselbare loop/springanimaties die z'n personage voortbewegen ... ik voel het totáál niet.



Eet je eigen laser

Dat gezegd hebbende, ziet de actie in Star Wars Jedi: Fallen Order er echt wel awesome uit. Er zijn juichmomenten als Cal de tijd bevriest als er een stormtrooper op hem schiet en hij de Empire-soldaat in z'n eigen laserschot trekt. Ook voert de verse Jedi af en toe vette finish moves uit en lijkt de gameplay soms best uitdagend als er genoeg vijanden in de buurt zijn, hoewel ik daar nog weinig over kan zeggen zolang ik het niet heb gespeeld natuurlijk.



Maar verder? Het klim- en klauterwerk is iets waar ik nog nooit warm van ben geworden; ook niet in games als Uncharted. De puzzels lijken wel erg simpel en het besturen van een AT-AT is het meest lineaire wat ik in tijden in een game heb gezien. Daarbij zat er een stuk in de game waar Cal met Saw Gerrera (cool genoeg gewoon ingesproken door Forest Whitaker, dezelfde gast die dit character speelde in Rogue One) spreekt, vervolgens een heel moeilijke route neemt met allemaal obstakels en een omgevingspuzzel, dan ergens arriveert waar Saw al gewoon aan het chillen is ... Euh, had je 'm niet effe een lift kunnen geven, Saw?! Cal helemaal moeilijk doen.

Dooddoen

Goed, afgezien van de oppervlakkigheid en de lineaire aard van Fallen Order kan het natuurlijk best een vermakelijke game zijn die je een uurtje of zes aan prima entertainment biedt. Misschien is het zelfs wel meer dan dat. Vooralsnog ben ik echter enthousiaster over de andere Star Wars-game op deze pagina's ...



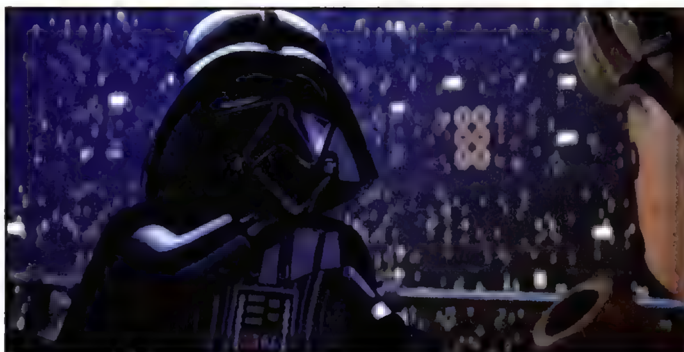


LEGO STAR WARS: THE SKYWALKER SAGA



Traveller's Tales heeft het een tijdje rustig aan gedaan met hun Lego-spelletjes, maar het lijkt erop dat ze terug zijn – met een wrake zelfs! Je gaat er waarschijnlijk van uit dat dit de zoveelste Lego Star Wars-game is, dus amper je aandacht waard, want na deeltje 1 tot en met 3, The Complete Saga en ook nog eens The Force Awakened is de lightsaber inmiddels wel een beetje aan het flakkeren geslagen, nietwaar?

Maar The Skywalker Saga zal al deze games heus niet flauw recyclen met een nieuw glansje op de blokjes, nee: dit is een volledig van de grond af opgebouwde game, zoals je dat zo mooi kunt verengelsen.



Doe de Machete Order

De Skywalker Saga bestaat uit negen films (A New Hope, The Empire Strickes Back, The Return of the Jedi, The Phantom Menace, Attack of the Clones, Revenge of the Sith, The Force Awakens, The Last Jedi en de dit jaar te verschijnen The Rise of Skywalker), en in deze Lego-game hoef je die niet allemaal op volgorde langs te gaan, maar kun je meteen beginnen bij je (minst) favoriete verhaal.

En het gaat dus allemaal om nieuwe levels; niets is uit het extensieve Lego Star Wars-archief getrokken.

Nog indrukwekkender is dat The Skywalker Saga uit een vrij te doorkruizen universum bestaat, waar de dude van Traveller's Tales tijdens de presentatie op de E3 met de Millennium Falcon doorheen vloog.



Hij koos Tatooine uit een in secties verdeelde galaxy-map en belandde na een laadscherm in de ruimte in de buurt van deze planeet, waar plots een Star Destroyer verscheen! En niet zomaar één; dit enorme gevaarte bestond – zo informeerde de TT-dude ons – uit niet minder dan 18 miljoen fucking stukkies Lego! Dat is wel een paar blokjes meer dan het Lepin-ding dat de Wonderspons hier op de redactie in elkaar heeft gedraaid!

Vochtboerderij

Eenmaal aangekomen op Tatooine werd de game alleen maar indrukwekkender. De schaal is namelijk enorm opgeschroefd, dus sta je echt naar een gigantische Jabba's Palace omhoog te staren. Maar het feit dat je na een korte wandeling opeens bij de Pod Races terechtkomt, daarna even bij de Moisture Farm kunt langslopen zonder dat een laadscherm of onzichtbare muur je voortgang belemmert, is misschien wel het vetste van The Skywalker Saga.

Nog nooit was je zo vrij in een Star Wars-game, en al wordt Fallen Order niet de RPG of openwereldgame waar ik zo op had gehoopt, The Skywalker Saga komt er al een stuk meer bij in de buurt. Konden we die games maar effe in een mixer gooien, ofzo.



AAAARGH, BEDBUGS?!

Het is een uur of elf als ik uit mijn diepe slaap ontwaak van de jeuk aan mijn voeten. Ik hou me een paar minuten sterk, maar algauw blijken de bulten op m'n voeten zó hard te jeuken dat ik van die gore stinkbank af moet en met m'n voeten in bad ga staan. Even later beginnen m'n armen te trekken van de jeuk en voor ik het weet, sta ik de halve nacht met m'n ledenmaten onder de koude kraan om niet te vergaan van de jeuk.

Er slaat een lichte paniek toe als Wouter het woord 'bedbugs' noemt: beestjes die je wel vaker in dit soort 'appartementen' vindt, je opeten en zo onverwoestbaar zijn dat je al je kleren moet weggooien. En erger nog: de vrouw in de apotheek vermoedt hetzelfde als ik m'n E3-budget uitgeef aan supercrème, ultrasterke anti-allergietabletten en insectenspray waar ik m'n hele lichaam mee inspuit. Eenmaal teruggekomen in de loft halen we behoorlijk paranoïde de bedden overhoop om te kijken of er bedbugs in zitten, maar geen spoor van die beesten te bekennen. Uiteindelijk hebben we een schietgebedje gedaan dat een van die honderden steekvliegen in de kamer me heeft lekgeprikt, maar voor de zekerheid heb ik de rest van de week bij Wouter in bed geslapen. Ook kut, maar beter dan bedbugs.



... en dan moet je dus opeens met deze gast in bed liggen ...

REALISME IN JE SMOEL

SERIEUZE KNALLERIJ





CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Call of Duty is synoniem aan pure fun. Snelle actie, futuristische gadgets en tegenwoordig ook knotsgekke battle royale-modi, zijn redenen waarom miljoenen gamers jaarlijks het nieuwe deel in huis halen. Call of Duty: Modern Warfare gooit het over een andere boeg en is eigenlijk helemaal geen fun meer. Niet omdat de game slecht is, maar omdat hij je de gruwelen van oorlog in je gezicht drukt.

Modern Warfare is een herinterpretatie (waar hebben we dat toch eerder gehoord?) van de franchise. Dat houdt in dat we kunnen vergeten wat er in de campagne van de eerste delen is gebeurd, maar dat er wel verschillende bekende personages terugkeren, zoals Captain Price. De insteek van het verhaal wordt echter minder Hollywood en meer zoals Zero Dark Thirty, zo blijkt uit ons gesprek met narrative director Taylor Kurosaki.

Muisstil

Dat houdt in dat Modern Warfare ook de andere kant van oorlog gaat laten zien en feitelijk bikkelhard is. De eerste korte missie die we te zien krijgen, is een aanslag in Londen, of beter gezegd: de zenuwslopende aanloop ernaartoe. We stappen in de schoenen van een agent die met zijn collega's een lange stoet auto's controleert aan de hand van een tip. De nervositeit bereikt een hoogtepunt als een burger z'n auto verlaat, het op een rennen zet en vervolgens zichzelf, jou en alle omstanders opblaast.

Dat is de enige explosie die we te zien kregen tijdens de E3-demonstratie, want tijdens de langere tweede missie is het muisstil. Hierin heb je de daders gelokaliseerd en beweeg je je samen met een Tier One-team in het pikkedonker door een Londens huis. Dempers op je geweer onderdrukken het geluid, maar door de nachtkijker heb je duidelijk zicht op de mannen en vrouwen die je van dichtbij neerschiet. Extra beklemmend is de levensechte schaal waarop het huis is gebouwd, waardoor het nóg riskanter lijkt om een kamer te betreden. Op de bovenste verdieping weigert een vrouw je bevelen op te volgen en schiet je haar door het hoofd als ze reikt naar wat een ontsteker blijkt te zijn. Je hebt zojuist tientallen levens gered, maar het spoor aan lichamen dat je achterlaat is gruwelijk.





Samen sterker

Naast een campagne keren ook de Spec Ops- en multiplayer-modus weer terug. Hoe Spec Ops in elkaar zit, is nog niet duidelijk, maar wel kwamen we wat bijzondere zaken over de multiplayer te weten, zoals de mogelijkheid tot crossplay en gratis maps. Jawel, in Modern Warfare kun je vrienden op andere platformen uitnodigen én hoef je geen DLC meer te kopen om samen de nieuwste maps te spelen. Volgens Kurosaki is het belangrijk om spelers bij elkaar te houden, en daar zijn we het absoluut mee eens!

In die zin lijkt Modern Warfare een authentiekere shooter te worden die ook grote stappen maakt op het gebied van multiplayer-functionaliteit. We vragen ons af of de wereld wel klaar is voor een game die aanslagen en nog veel meer aspecten van oorlog zo grafisch in beeld brengt, maar het is intrigerend dat Infinity Ward de strijd durft aan te gaan.




GHOST RECON: BREAKPOINT

Als we het hebben over een Tom Clancy-game, dan weet je wel wat we bedoelen. Een tactische militaire insteek, coöperatieve elementen en zoveel icoontjes op de map dat je er scheel van ziet. Ghost Recon: Breakpoint is het nieuwste deel in de Tom Clancy-familie en poogt met nieuwe survival-elementen de ervaring naar een hoger niveau te tillen.



In de basis is er echter weinig veranderd ten opzichte van het vorige deel, Wildlands. Nog steeds stap je alleen of met anderen in een gigantische wereld waarin je tactische operaties uitvoert, zoals legerkampen infiltreren en daar informatie verzamelen. Je hebt de keuze om dit ongezien te doen, zoals een echte Ghost betaamt, of rakketten schietend vanuit een helikopter om je missie tot een goed einde te volbrengen.

Overleven

Breakpoint kent een nieuwe tactische laag in de vorm van overlevingselementen. De grootste verandering is dat je nu semipermanent gewond kunt raken en dus na het aanleggen van verband nog steeds kwetsbaar bent. Dat klinkt behoorlijk irritant, en zonder goede teammaten is dat soms ook zeker het geval. Anderzijds dwingt het je om twee keer na te denken voordat je die Spaanse journalist de leiding geeft en je been breekt omdat hij van een berg rijdt.
Ook te voet manoeuvreren over het prachtige fictieve eiland Auroa is realistischer en van invloed op hoe je omgevingen benadert. Je personage glijdt uit als je te snel afdaalt of als de heuvel te steil is om op te lopen, en een berg oprennen gaat ook niet zomaar. Een 'uphill battle' is daadwerkelijk een probleem in Breakpoint en je moet van tevoren bedenken hoe je niet aan de onderzijde van het gevecht terechtkomt. Het liefst vermijd je dan ook het gevecht door alles zo stilletjes mogelijk te doen. Je sniper een goede positie laten kiezen en zelfs van dichtbij vijanden neerhalen, geeft nog steeds die heerlijke kick die je in Ghost Recon-games vindt.

Een eigen smoel

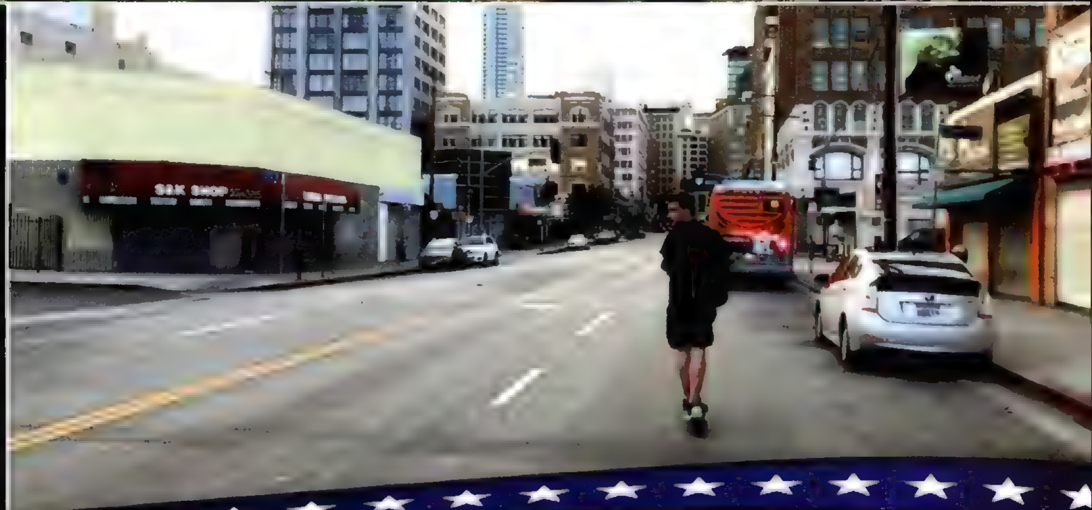
Een belangrijk kritiekpunt op Wildlands was het feit dat de boel een beetje repetitief wordt naarmate je verder komt in de game, zeker als je in je uppie speelt. Daarom moet Breakpoint zich richten op het verhaal, waarin niemand minder dan Jon Bernthal de slechterik speelt. De gevallen Ghost werd al in een update van het vorige deel geïntroduceerd en is nu aanvoerder van een groot leger van speciale eenheden en drones op het eiland. Bernthals rauwe acteerprestaties doen denken aan zijn rol als The Punisher en past eigenlijk perfect in de Tom Clancy-setting.
Ook worden andere personages, zoals Nomad de baardman, naar voren geschoven om de game wat meer smoel te geven.
Of Ghost Recon: Breakpoint ook daadwerkelijk langer boeiend blijft, is nog maar de vraag. Het geeft in elk geval nog steeds een kick om ongezien kampen in en uit te sluipen en de nieuwe overlevingselementen maken de Tom Clancy-ervaring in elk geval authentieker dan ooit.





STEPPENWOLVEN

Het is altijd tof om naar de E3 te gaan, maar er was één aspect dat dit jaar voor het meeste plezier heeft gezorgd: een stel elektrische stepjes. Overal in Los Angeles (behalve in de slechte wijken) vind je elektrische stepjes op de stoep. Je moet alleen een app downloaden, een creditcard koppelen, een QR-code scannen en je kan gaan met die banaan.
Die dingen gaan nog verdomd hard, dus elk excuus dat we konden vinden, werd benut om wat extra adrenaline door onze aderen te pompen. Omdat je de weg verder moet delen met allerhande Chevy's, Ford Mustangs en Toyota Priussen, is het trouwens best gevaarlijk, maar daar houden die heldhaftige PU-redacteuren wel van natuurlijk!



DRIE DUDES, DRIE TOPS DRIE

GAAT NINTENDO HARD OF NAT?

Nintendo mag dan al een aantal jaren geen fysieke persconferentie meer doen op de E3, dat wil niet zeggen dat de beurs zonder de eigenwijze Japanners kan! En dat willen we ook niet, want dit jaar had Ninty weer genoeg lekkers om voor drie best verschillende top drieën te zorgen!

3 LUIGI'S MANSION 3

Dit gaat een kort avontuurtje worden, maar soms kun je dat gewoon wel effe gebruiken in je leven, toch? Want de bevredigende gameplay van Luigi die spoken platslaat gecombineerd met de puzzels, collectibles en onweerstaanbare animaties, dat is misschien niet voor eeuwig leuk, maar zo lang het duurt wel héél leuk!



2 MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER

Digitale superhelden verzamelen en upgraden is vele uren van m'n leven een soort ultiem doel geweest. In de Facebook-game Marvel Avengers Alliance bijvoorbeeld, maar ook zeker in diens voorgangers op de consoles, Marvel Ultimate Alliance 1 en 2. Ik heb het al veel te lang niet gedaan en ik kan dus niet wachten tot MUA 3 uitkomt en ik weer kan doen waar ik voor in de wieg ben gelegd: m'n verzamelwoede combineren met m'n liefde voor luitjes met mooie pakjes en superkrachten.



1 THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING



De enige Zelda die ik ooit uitspeelde, was ook de eerste game die me oprecht emotioneerde. Het is me nog steeds een raadsel waarom ik nooit het einde van andere Zelda 's heb bereikt na die Game Boy-game uit 1993, want het was een magische ervaring. Ook het opnieuw betreden van een wereld die ik ruim 25 jaar geleden voor het laatst verliet was bijzonder, want het voelde als een soort spiergeheugen, zo intuïtief als ik Link over Koholint Island bewoog. Is dit die Nintendo-nostalgie waar jullie zo hard op gaan?





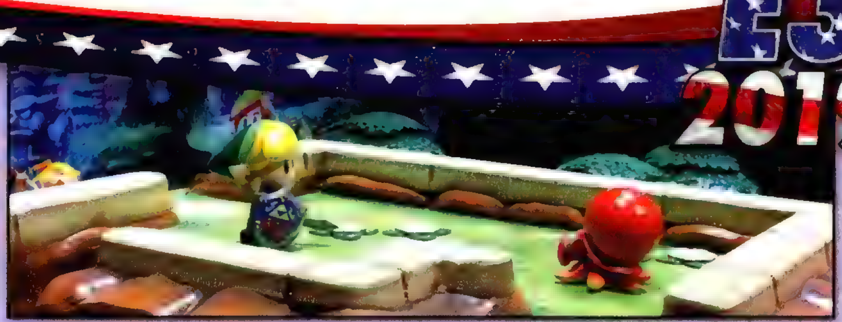


CELEBRITY'S SPOTTEN

Een van de tofste dingen aan de E3 is de hoeveelheid bekende mensen die er rondloopt. Dit jaar spotte ik wederom Mark Hoppus van Blink-182, met wie ik vorig jaar een heel verwarrend gesprek had omdat ik zó verbaasd was dat ik hem tegen het lijf liep. Ook is het weird om Keanu Reeves en Jon Bernthal op het podium te zien staan, om vervolgens Jack Black te passeren voor de Cyberpunk-booth. Eén persoon die ik echt even gedag moest zeggen, was Greg Miller van Kinda Funny Games, maar voordat ik iets kon zeggen, dook hij een kamer in waar ik geen toegang toe had. Volgend jaar beter?







3 BANJO-KAZOOIE IN SMASH BROS. ULTIMATE

Volgens Google zitten er inmiddels al 71 vechters in Smash Bros. Ultimate. De kans is dus best groot dat jouw favorieten er al tussen staan. Het is dan ook niet zo gek dat personages als Joker uit Persona 5 of de protagonist uit Dragon Quest niet iedereen even blij maken. Tijdens de onthulling van Banjo & Kazooie waande ik me echter weer even in de Melee-tijden, toen nog veel Nintendo-iconen hun vechtersdebuut moesten maken. De zachtaardige beer en sassy vogel horen wat mij betreft – hoewel ze van Rare zijn – óók gewoon in het rijtje van Nintendo-klassiekers thuis. Dankjewel, Microsoft!



2 ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

We wachten al best een tijd op een écht nieuwe Animal Crossing. De mobiele game Pocket Camp en ganzenbord rip-off Amiibo Festival voor Wii U konden mijn behoefte voor een virtueel leven met dierlijke buren niet bevredigen. Volgend jaar krijgen we eindelijk waar we al tijden op wachten: een nieuwe volwaardige Animal Crossing waarin je moet overleven op een in eerste instantie onbewoond eiland, waarin je meubels ook buiten kunt plaatsen (ja, dat is een belangrijke!), waarin je superhandig kunt fierljeppen (geen grapje) en items kunt craften. Dat de game niet meer in 2019 verschijnt, zoals oorspronkelijk aangekondigd, is niet zo erg. Na zo lang wachten kunnen we er net zo goed nog een halfjaartje aan vastplakken om een uitstekend vervolg te krijgen!



1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2



Deze jongen mocht (als een van zes uit Europa!) de Nintendo Direct al twee dagen eerder zien, maar merkte op dat de video op het eind nogal abrupt werd afgeknipt. De verrassing was dan ook immens toen bleek dat er nog een One More Thing kwam: het vervolg op Zelda: Breath of the Wild! Een titel of releasedatum hebben we nog niet, maar we weten dat het sfeertje lekker duister is, prinses Zelda opeens een kort kapsel heeft en we misschien te maken krijgen met een ... versteende Ganondorf?! De lange wachttijd die we nog voor de boeg hebben, vul ik met liefde met eindeloze speculatie en onrealistische dromen.



3 THE WITCHER 3: WILD HUNT

Normaal gesproken had Pokémon op deze plek gestaan, maar omdat de meeste info al vóór de E3 naar buiten kwam, zet ik hier toch The Witcher 3: Wild Hunt neer. Ik vraag namelijk al jaren om 'The Switcher 3', en daar is ie dan! Ik ben stiekem nog een beetje sceptisch of de game wel soepel zal draaien, maar hopelijk heeft CD Projekt Red de game behekst, zodat ik m'n favoriete game straks soepel op een klein scherm kan spelen. Ook al heb ik The Witcher 3 praktisch al twee keer uitgespeeld, waarschijnlijk kom ik nooit meer van m'n Switch af als deze compacte versie verschijnt!



2 LUIGI'S MANSION 3

De levels in Luigi's Mansion 3 zijn zó creatief dat ik ontzettend onder de indruk ben van de game. Er zijn overal verborgen paden en toffe puzzels, die dankzij Gooigi nog boeiender zijn dan voorheen. Je kunt deze groene vriend namelijk los van Luigi besturen en onbegaanbare plekken betreden en zo deuren openen. Ook belooft ontwikkelaar Grezzo meer eindbazen in de game te stoppen, en dat is alleen maar mooi meegenomen. Het idee dat daarbij elke etage van het spookhotel een ander thema heeft, maakt me ontzettend enthousiast over wat Luigi's Mansion 3 ons allemaal gaat bieden.





1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

De Link's Awakening-remake voor de Switch ziet er veel te schattig uit, maar als het om aankondigingen gaat, moet ik het vervolg op The Legend of Zelda: Breath of the Wild noemen. Het was een van de weinige aankondigingen die me écht kippenvel gaf, want ik zag de game nog lang niet aankomen. We weten dan ook nog vrij weinig, maar een vervolg op een van de beste games die ik ooit heb gespeeld, kan niets anders dan legendarisch worden.



SUPER PU MAGAZINE EDITION!

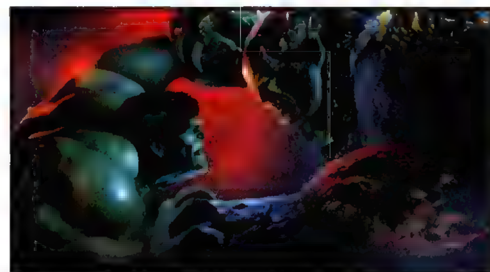
Er gaat voor Wouter geen dag voorbij zonder een beetje superheldenverering, en ook op de E3 ging dat gewoon door. Dat was dan ook geen probleem met het aanbod aan superheldengames aldaar!

MARVEL'S AVENGERS: A-DAY



De game waar menig Marvel/MCU-liefhebber zich enorm over heeft zitten verkneukelen (archaïsch Nederlands voor ALARMFASE FUCKING ROOD) is eindelijk aangekondigd en op de E3 mocht ik een flink spectaculair stuk gameplay van deze game bekijken. En dat was genieton!
De manier waarop Thor met z'n hamer een vijand vastpint tegen een vrachtwagen, vervolgens andere mannetjes knock-out slaat met z'n vuisten, Mjolnir laat terugkeren naar z'n hand en dan bliksem laat inslaan op de overgebleven baddies, is bevredigend bruut. Of Hulk, die zich springend een weg baant over een steeds verder in het water afbrokkelende brug, terwijl hij mannetjes plet en stukken beton naar tanks smijt – ook dat is een spektakel van een sequentie. Daarnaast maakt het gevecht van Black Widow tegen Taskmaster een overweldigende indruk, waarbij het zelfs doet denken aan bepaalde boss fights in Marvel's Spider-Man, en dat is een knaller van een compliment.

Nee, met de actie van Marvel's Avengers – hoe lineair het vooralsnog ook lijkt – is weinig mis, op een wat instabiele framerate en glitchende vijanden na dan. Dus als behoorlijk scripted, ietwat ouderwets aandoende, maar bijzonder spectaculaire en overdonderende actiegame, komt Marvel's Avengers tot nu toe goed uit de verf.
Gelukkig is Marvel's Avengers meer dan dat, want er zit ook een multiplayer in deze game van Crystal Dynamics. De campaign splitst zich namelijk op in allerlei





zijmissies die speciaal bedoeld zijn voor co-op gameplay, en in deze minder scripted gedeelten schijn je echt samen te moeten werken en je helden goed uit te moeten rusten met de juiste skills en gear om te overleven. Creative director Noah Hughes, die ik mocht interviewen, had het zelfs over Endgame-content, dus laten we deze game nog even niet afschrijven als de typische third-person actiongame die het vooralsnog lijkt. Gewoon effe wennen aan deze ietwat Aldi-achtige look van onze favoriete helden en hopen op het beste!

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER



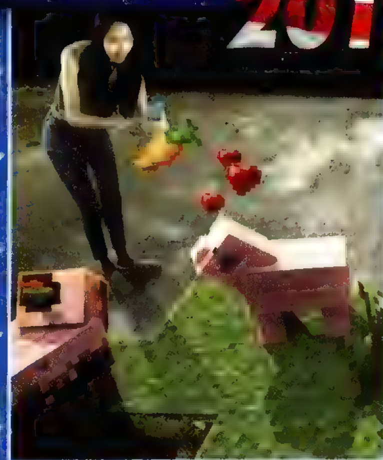




Ik kan nog steeds moeilijk geloven dat er na TIEN JAAR doodse stilte eindelijk een nieuw deel van Marvel Ultimate Alliance komt. Maar ik heb 'm toch echt zelf gespeeld op de stand van Nintendo, dus het valt moeilijk te ontkennen. Ik moet daarbij eerlijk zijn tegenover mijn comicliefhebbende zelf dat deze game vooralsnog weinig schijnt te verschillen van de vorige delen in de serie, zelfs als het aankomt op graphics en andere zaken die wel degelijk naar een nieuw niveau getild hadden kunnen worden. Maar in een actie-RPG als deze gaat het om – jawel – de actie en het rollenspelelement, en die eerste spat van het scherm, terwijl het tweede bijzonder veel diepte lijkt te bieden. Ik kreeg meteen al een shitload aan helden en schurken om lekker mee te superen, van Storm tot en met Venom, compleet met een setje standaard en special moves, en het voelde af en toe wat onoverzichtelijk, maar o zo vertrouwd aan! De game is er al in juli, dus reken volgende PU al op een reviewtje!

MINECRAFT

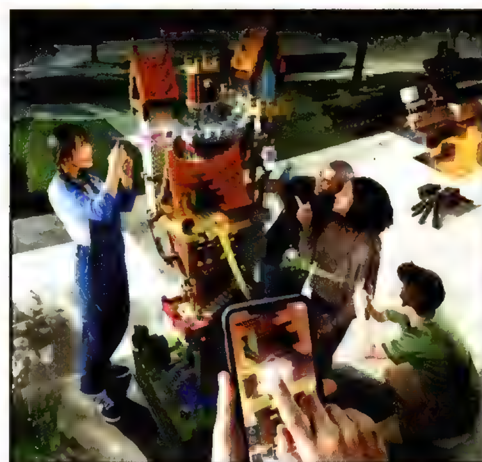
Er zijn weinig Minecraft-fans op de PU-burelen, al is daar in feite geen valide reden voor. Minecraft is namelijk leven! En dat er na al die jaren überhaupt nog leven in deze franchise zit, daar kwamen Jacco en Wouter achter op de E3!



MINECRAFT EARTH



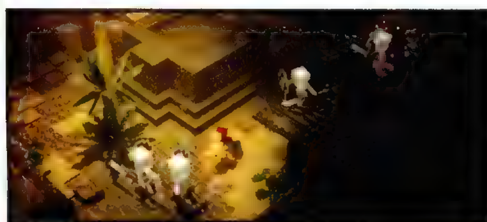
De eerste keer dat ik in contact kwam met augmented reality-gaming was met EyePet, maar ik was pas echt onder de indruk van de techniek toen ik The Eye of Judgment speelde. Niet lang daarna kwam de 3DS met geinige AR-toepassingen, gevolgd door het immens populaire Pokémon Go (waarvan, toegegeven, iedereen de AR-functie uitzette), maar met Minecraft Earth zou de 'aangepaste realiteit' weleens het volgende level kunnen bereiken. Met deze toepassing kunnen we namelijk precies doen wat we van de combinatie Minecraft en AR zouden willen: in real life, door je telefoon als kijkvenster te gebruiken, met pixelblokken, pixelresources en modderige pixelvarkens spelen.
Dat kan op een klein oppervlak, maar ook levensgroot, en dat laatste is echt machtig indrukwekkend omdat mensen die ook Minecraft spelen en hierdoorheen lopen, daadwerkelijk ín de bouwsels worden geplaatst, alsof ze voor een greenscreen staan! Er hangt zelfs een naam boven hun hoofd, alsof ze zich daadwerkelijk ín een game bevinden, dus je kunt je voorstellen dat ik met openvallende kaak Minecraft heb staan uitproberen daar in Los Angeles. Maar goed, toen ik er wat dieper in dook, stuitte ik wel weer op het feit dat ik de gameplay van Minecraft nog steeds te oppervlakkig vind, iets dat nogal ironisch is tegenover het feit dat het juist enorm diep kan gaan als je dat vrije ervan omarmt. Maar ja, dat kan ik dus niet. Hoe dan ook, veel ge-augementeerder dan dit gaat de realiteit effe niet worden, dus mocht je Minecraft wel op waarde schatten, hou deze app dan in de smiezen!



MINECRAFT DUNGEONS



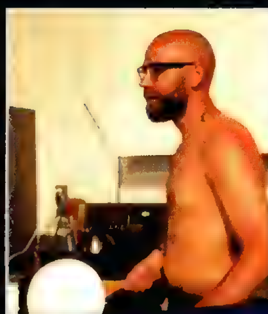
Minecraft passeerde onlangs Tetris als bestverkochte game ooit en het gaat maar door. Het is dan ook niet zo gek dat er verschillende spin-offs verschijnen, waaronder deze dungeon crawler genaamd Minecraft Dungeons. Het idee dat het gigantische Minecraft-publiek binnenkort kennismaakt met dit genre is uiterst interessant, maar wordt het ook een goede game?



In de basis is Dungeons een typische dungeon crawler. Je loopt door willekeurig gegenereerde kerkers, verzamelt loot en hakt alleen of met anderen vijanden in de pan. Voor fans van de franchise is hier een herkenbaar sausje overheen gegoten met blokjes, monsters, enchantments en wapens uit het Minecraft-universum. Zoals je wellicht vermoedt, is de game lang niet zo complex als bijvoorbeeld Diablo III. Je hebt niet tientallen spells, klassen en een overdaad aan effecten, maar een simpel doch effectief RPG-systeem op basis van armor. Wat je draagt, bepaalt je specialiteiten, al zijn er ook verschillende zeldzaamheden en heb je een stuk of vier spells om in te zetten.
Hardcore dungeons crawlers zullen waarschijnlijk snel verveeld raken met Minecraft Dungeons, maar voor wie niet zo bekend is met het genre, lijkt developer Mojang een lekker overzichtelijke instapper in de maak te hebben.
In de praktijk – we waren zo enthousiast dat de regisseur ons als enige van de pers liet spelen – is het ook gewoon een leuke lokale en online co-op-game. Wapens voelen daarbij verrassend gevarieerd aan en we kunnen ons voorstellen dat deze spin-off met de beloofde hogere moeilijkheidsgraden, aanvullende puzzels, meer eindbazen én mogelijke cross-play best een leuke game kan worden.

HANGRY!

Ik besef al te goed dat ik belachelijk hangry kan worden, maar als ik trek heb, dan moet er gewoon eten in mij! Primaire levensbehoeften moet je niet negeren, want een beetje chagrijnig zijn is dan wel het minst erge dat er kan gebeuren. Hoe dan ook, toen ik een avond wilde koken in onze LA-loft, ik erachter kwam dat Jacco rijst had gekocht die VEERTIG minuten moest koken, die achterlijk uitgeruste keuken aldaar amper pannen had en ik steeds meer trek begon te krijgen, ging ik effe in full-blown RAGE-mode. Zie het E3 Journaal getiteld 'Project xCLOUD getest en Ghost Recon Breakpoint gespeeld' op YouTube voor een snippet van m'n woede.





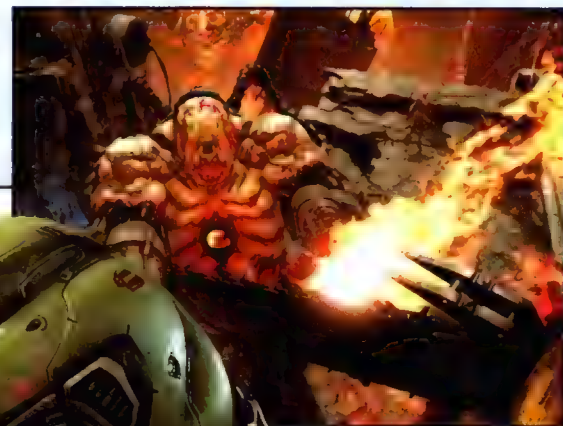
DE TOPPERS EN DE KLAPPERS

HET BESTE VAN DE E3 2019

En dan is het tijd voor de parels in LA, de leukste games van de beurs, de titels waar Jacco, Wouter en Lucas het vrolijkst van werden. Want er was gelukkig meer dan alleen Cyberpunk 2077 dat indruk maakte deze E3!

DEMONEN DODEN BLIJFT DOPE

DOOM ETERNAL





De opvolger van Doom uit 2016 was de vetste titel tijdens de Bethesda-persco, de leukste game die ik speelde en ook nog eens een van de weinige titels deze E3 die gewoon nog dit jaar uitkomt! Wat er precies zo lekker aan is? Nou, het is nog steeds de orgie van geweld en de soepele gameplay van zijn voorganger, maar dan met nóg meer soepele gameplay en misschien nog wel méér geweld.

In principe vocht ik tegen dezelfde demonen die ik in 2016 kapot knalde, hoewel ik ze nu wel op nieuwe manieren kon afslachten. Met de nieuwe flame belch bijvoorbeeld, een handige flamethrower die je altijd kunt inzetten en onmiddellijk armor genereert uit de getroffen vijanden. Daarmee is er een duidelijke driedeling in het managen van je 'resources'. Wil je armor? De fik erin! Wil je health? Schiet op je vijanden totdat de Slayer ze op brute wijze kan glory killen en je kan je gezondheid aanvullen! Wil je ammo? Dan is je kettingzaag je grootste vriend! Ook het kapotmaken van specifieke delen van de demonen is nieuw, want soms moet je gewoon even afstand nemen om die vervelende kanonnen van die Arachnotron z'n kop te schieten voordat je verder gaat met TOTAL DESTRUCTION.

En met deze nieuwe tools is het wederom zaak alle schiet- en melee-actie aan elkaar te rijgen tot één lange ketting van moord en bloody gore. En dat is zo intens fijn dat ik tijdens m'n interview met Marty Stratton en Hugo Martin van id Software hen eigenlijk alleen maar (heel onprofessioneel) aan het overladen was met complimenten.



MUZIKALE VERRASSING

Het hoofdkantoor van PU in Los Angeles was van tevoren nog een groot mysterie. Martin had namelijk de Airbnb in het geniep geboekt en Wouter, Lucas, Matthijs en Jacco hadden geen idee wat hen te wachten stond. Eenmaal aangekomen in de slechtste buurt van Californië (die wel heerlijk dicht bij de beurs lag) bleek dat het om een aantal bedden in een professionele muziekstudio vol belachelijk dure gitaren, versterkers, orgels en piano's ging. De muzikale helft van Team LA kon hun geluk niet op en jamde er elke avond vrolijk op los. Alleen met de nodige medische hulpmiddelen kon de andere helft het ook enigszins waarderen.







LEKKER HARDCORE!

POKÉMON SWORD EN SHIELD



Na het wat eenvoudige Let's Go Pikachu en Eevee komt er nu eindelijk een hardcore Pokémon-RPG naar de Nintendo Switch. Sword en Shield spelen zich af in de op het Verenigd Koninkrijk gebaseerde Galar-regio en brengen een hele nieuwe generatie Pokémon met zich mee. Hieronder vallen de kwaadaardige tweelingbroer van Skarmory, een levend bolletje wol en een droevige watersalamander. Allemaal nieuwe vrienden die we meenamen tijdens het gymgevecht in de E3-demo.

Het is altijd prettig om een nieuwe regio door te ploegen en allerlei nieuwe Pokémon tegen te komen, maar dat ze in Sword en Shield ook de grootte van een flatgebouw kunnen aannemen, hadden we zelf ook niet kunnen bedenken. Het fenomeen, Dynamax, is een soort Mega Evolution die Pokémon drie beurten lang megagroot en een stuk sterker maakt. Het is in de praktijk hilarisch om het schaapje Wooloo zó groot in beeld te zien, maar los van dat brengt Dynamax een interessante strategische laag aan in gevechten. Zet je Dynamax namelijk te vroeg in, dan kun je behoorlijk de sjaak zijn.

In Galar zijn de gyms daarom in feite gigantische voetbalstadions. Een gymgevecht in Sword en Shield is voor het eerst een échte beleving, want de tribunes zitten stampvol met mensen die genieten van monsters die elkaar te lijf gaan en juichen bij elke goeie zet. Voor dit spektakel doorloop je overigens zogenaamde Gym Challenges, een mooi woord voor puzzels. De puzzel in de watergym, waarbij je schakelaars overhaalt om watervallen in de juiste volgorde uit te schakelen, is weinig vernieuwend, maar we zijn benieuwd wat de game nog meer in petto heeft.

De grootste vernieuwing in Galar is echter de Wild Area, een open wereld waarin je (éíndelijk!) de camera bestuurt en vrij rondloopt. Afhankelijk van het weer en de tijd vind je verschillende Pokémon, die net als in Let's Go fysiek door de wereld lopen en vliegen. Of je er fan van bent of niet, het maakt de boel een stuk levendiger dan voorheen. Bovendien vang je Pokémon weer door ze te verzwakken en ze een bal op de neus te gooien, dus je hoeft niet met je armen te zwaaien.

Een groot nadeel aan Sword en Shield is wel dat je vooralsnog niet alle Pokémon van oude games kunt overzetten, omdat Game Freak niet de mankracht heeft om alles te animeren. Hopelijk wordt dat in de toekomst toch gefikst, want we staan te springen om te beginnen met Sword en Shield! »

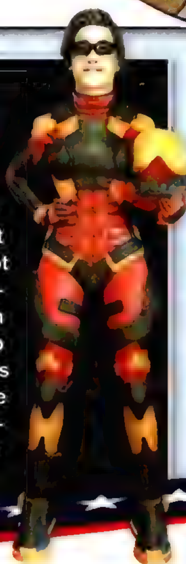






PC GAMING SHOW: 'THIS IS A LITTLE EMBARRASSING, GEOFF'

Hoewel de PC Gaming Show elk jaar weer groeit als volwaardige persconferentie, is er een grote kans dat je deze pijnlijke uitspraak van AMD-CEO Lisa Su hebt gemist. Tegen het eind van de persco bedankt presentator Geoff Keighley Su voor haar optreden en steun voor de presentatie. Als dank geeft hij haar een knap door fans in elkaar geknutseld beeldje dat de CEO als superheld afbeeldt. Na het beeldje in ontvangst te hebben genomen, zegt ze plots: "This is a little embarrassing, Geoff. Maybe you need to take this with you." Wat? Oké, graag gedaan hoor!





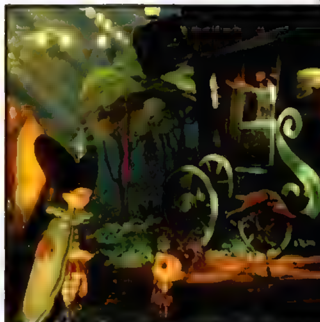



EEN CREATIEF CADEAUTJE

PSYCHONAUTS 2

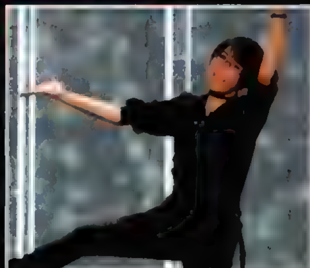



De eerste Psychonauts is inmiddels een rasechte cultgame die in weliswaar niet bijzonder veel heeft verkocht, maar een lievelingetje is geworden van menig gamer.
Het is dan ook een geschenk uit de hemel dat een vervolg al enige tijd in ontwikkeling is bij de maffe gasten van Double Fine. Tijdens een presentatie van niemand minder dan Tim Schafer, zagen we met eigen ogen dat de creativiteit van Psychonauts 2 afspat – en dat ontvangen we met open armen in een tijdperk van veel inspiratieloze vervolgen en eindeloze herhaling.
Het mooie aan Psychonauts is dat je de briljante werelden ontdekt die bestaan in de geesten van de superweirde personages die je in de game tegenkomt. In het geval van de E3-demo infiltreert terugkerend hoofdpersoon Raz samen met zijn team de duistere gedachten van de onbetrouwbare tandarts Dr. Loboto. En wat vind je daar? Een onsmakelijke wereld vol scheve tanden, beugels en rottend tandvlees, een setting die doet denken aan een film van toen Tim Burton nog toffe dingen maakte.




Het is alleen al puur plezier om naar de game te kijken. De heerlijk soepele animaties, uitstekende regie en prikkelend schrijfwerk tijdens cutscenes zijn zonder meer het briljantste dat ondergetekende op de E3 heeft gezien.
Qua gameplay lijkt ook alles snor te zitten. De platforming keert uitstekend terug en de combat ziet er ook zeer vermakelijk uit dankzij psychokrachten als telekinese, levitatie en pyrokinese. Raz maakt op een gegeven moment een grote bal van zijn gedachten en rolt hiermee al balancerend door het level. Je hoeft je dankzij deze zeer gevarieerde gameplay dus niet snel te vervelen.
Psychonauts 2 is het bewijs dat het medium games de perfecte uitlaatklep kan zijn voor artistieke genialiteit. Het duurt nog even voordat we dit creatieve cadeautje kunnen uitpakken, maar voor zo'n pareltje mogen de knotsgekke tovenaars bij Double Fine gerust alle tijd van de wereld nemen.

BETHESDA: 'SUCH A BIG STAGE MAKES ME NERVOUS'



De schattigste uitspraak komt van de Bethesda-persconferentie, waar Ikumi Nakamura de horrorgame Ghostwire: Tokyo kwam onthullen. Ze had duidelijk moeite met de grote hoeveelheid mensen die met smart wachtten op de aankondiging, en dat liet ze weten door te zeggen: "Such a big stage makes me nervous. I will do my best to speak English." Aangemoedigd door het publiek weet Nakamura haar enthousiaste zegje te doen en er zelfs nog vrolijk bij te dansen. Het was zo schattig om te zien dat ze eenmaal buiten voor het theater terecht links en rechts high-fives van fans ontving.

NINTENDO: 'SORRY, BUT I'M THE RIGHT BOWSER FOR THIS PRESENTATION'

Nu Doug Bowser inmiddels Reggie Fils-Aimé heeft vervangen als president van Nintendo of America, kon een grap natuurlijk niet uitblijven. Na de introductie van de eerste Super Smash-personages verscheen de verkeerde Bowser dan ook in beeld, waarna Doug hem onderbreekt en zegt: "Sorry, but I'm the right bowser for this presentation!"
Je moet Nintendo-fan zijn om het grapje te kunnen waarderen, maar het geeft wel aan dat de nieuwe president geen super stijve hark is.







FALLOUT IN DE RUIMTE

THE OUTER WORLDS

Het is niet zo gek dat The Outer Worlds wordt vergeleken met Fallout. Makers van het allereerste deel, Leonard Boyarsky en Tim Cain, staan aan het roer van het project en wie de game ziet, zou denken dat het inderdaad een Fallout-game is. Na de deceptie van Fallout 76 is dat eigenlijk alleen maar goed nieuws, want The Outer Worlds is de Fallout waar we op hebben gehoopt.



Tijdens E3 2019 kregen we een uitgebreide presentatie over Obsidians nieuwe RPG die zich afspeelt op verschillende planeten. We maken kennis met de planeet Marque, waar bedrijven de rol van overheid hebben overgenomen en de bewoners onderdrukken.

In de meeste games belichaam je in zo'n scenario de hoop in bange dagen, maar in The Outer Worlds kun je zo goed of slecht zijn als je wil. Bij aanvang van de game kun je de professor die je uit je diepe slaap helpt ontwaken compleet negeren en je eigen verhaal maken, om daarna bijvoorbeeld de dame achter de balie in het dorpje Fabric verrot te schelden. Uiteraard heeft alles wat je doet wel consequenties en kom je door slimme antwoorden te geven behoorlijk ver. Investeer je bijvoorbeeld in de Charming-skill, dan is de baliemedewerkster eerder geneigd je te vertellen waar je contactpersoon is.



Knallen in de ruimte

In de missie die we voor onze contactpersoon (Catherine) uitvoeren, zie je veel van deze keuzevrijheid terug. We krijgen de opdracht om de fabriekseigenaar Clive uit de weg te ruimen, die verdrinkt in zowel z'n ego als z'n rijkdom. Clive heeft het dan ook slim aangepakt, want nadat een terravorming op Marque compleet is mislukt, heeft hij de woestenij omarmd en is de grootste vleesproducent van de omgeving geworden. De missie is een goed voorbeeld van hoe sterk Obsidian is in het opbouwen van werelden. Door met mensen te praten, leer je hoe de verhoudingen liggen, en deze waardevolle kennis neem je mee tijdens de missies.

Zo blijkt dat de beesten op Clives territorium sinds de ramp alleen maar gevaarlijker zijn geworden. Niet dat je schietpartijen moet vermijden, want Obsidian heeft een aantal toffe elementen toegevoegd die The Outer Worlds helpen onderscheiden van reguliere shooters. Denk aan het V.A.T.S.-achtige Time-Dilation System, waarmee je vijanden scant en vervolgens kiest in welk lichaamsdeel je ze raakt. Met een schot in het been laat je ze creperen van de pijn, met een headshot zijn ze natuurlijk zo goed als dood. Verschillende skills helpen je een handje bij het afvuren van laserwapens, zoals de mogelijkheid om de tijd te vertragen en om kogels heen te lopen alsof je non-enriched rijst zoekt in de Walmart.

Bacon-tumoren

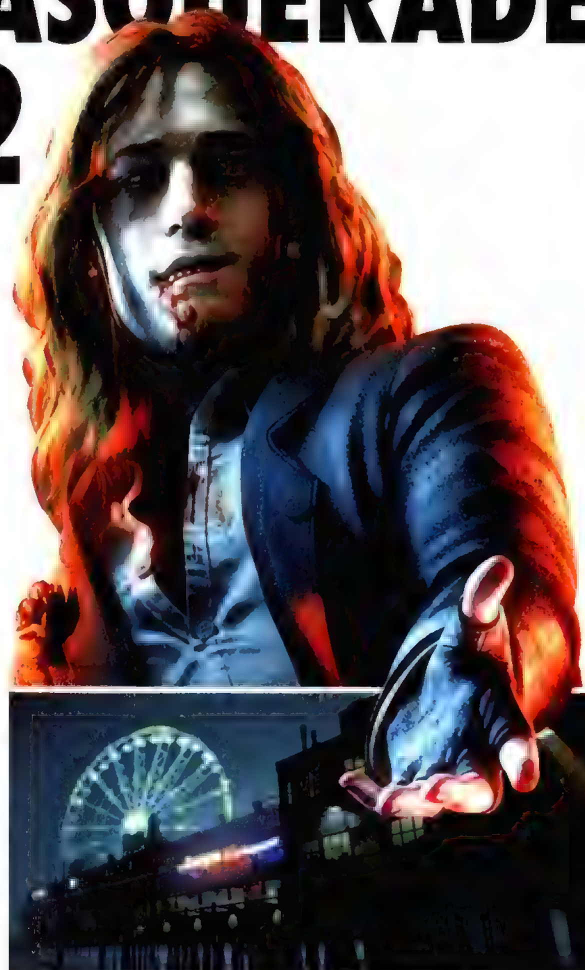
Je skills bepalen ook hoe je bepaalde missies oplost. De ingang van Clives fabriek wordt bijvoorbeeld zwaarbewaakt, maar met genoeg hack- en sluipskills kun je de confrontatie vermijden. De zwartgallige humor sijpelt ook door bij dit soort infiltratiemissies, als we bijvoorbeeld ontdekken waar Clives boarst-vlees van gemaakt wordt. Zijn fabriek wordt namelijk gedreven door cistipigs, die hij zo heeft gemodificeerd dat ze afneembare tumoren ontwikkelen die smaken naar bacon. Of zoals ze in Fabric zeggen: "You haven't tried the worst if you haven't had boarstwurst!"

Na de hilarische 'domme' dialoogoptie te hebben geprobeerd om bewakers om de tuin te leiden, confronteren we Clive. De opties die we voorgeschoteld krijgen zijn interessant; we kunnen er ook voor kiezen om Clive en Catherine tegen elkaar op te zetten, of om met Clive in zee te gaan. Wat de gevolgen zijn, laat Obsidian in het midden, maar we kunnen niet wachten om zo vrij als een vogel in deze ruimte-Fallout rond te struinen. ✖



HET BLOED KRUIPT WAAR HET NIET GAAN KAN

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2



Het gebeurt helaas vaak dat geweldige of revolutionaire games in de spreekwoordelijke vergetelheid raken. Onze vrije tijd is immers beperkt. Gelukkig betekent dat niet altijd het einde van een veelbelovende franchise, zoals het onwaarschijnlijke bestaan van dit vervolg bewijst.

FIRST LOOK

XBOX ONE | PC | PS4



'Analoge' rollenspellen à la Dungeons & Dragons hebben me nooit echt aangesproken, maar er was een tijd dat ik mezelf er bijna aan eentje verloor. Het jaar was 2000, ik was full blown goth, iedereen had Blade en The Matrix wel gezien en in mijn hoofd was er niets cooler dan deel uitmaken van een geheime, duistere en sexy organisatie die over de onderwereld en z'n nachtleven heerste. Zo raakte ik geïnteresseerd in World of Darkness, een fictief universum waarin zich meerdere bovennatuurlijke rollenspellen afspelen, zoals Werewolf: The Apocalypse en het bekendere Vampire: The Masquerade.
Gelukkig kwam rond diezelfde tijd de pc-game Vampire: The Masquerade - Bloodlines uit, waardoor het voor mij onnodig werd om het rollenspel te spelen dat je met pen, papier en dobbelsteen speelt. Als je nooit van deze culthit hebt gehoord, dan is dat trouwens niet jouw schuld, want de game kwam (helaas) rond dezelfde tijd uit als Half-Life 2, Halo 2, Metal Gear Solid 3 en meer van dat soort zwaargewichten. Logischerwijs verkocht Bloodlines voor geen meter, maar het handjevol mensen dat de game speelde, was direct verliefd op deze intrigerende, ambitieuze en extreem sfeervolle actie-RPG.

VAMPIER-SIMULATOR

Ondergetekende dus ook. De game was al aantrekkelijk genoeg geweest als het mij simpelweg een jonge Kindred (vampier) liet besturen en mij gaandeweg steeds krachtiger liet worden, maar het combineerde dat nog eens met een intrigerend politieke plot over strijdende Kindred-clans en een schimmig, virtueel Los Angeles dat een genot was om te verkennen. Bloodlines had z'n problemen, vooral op technisch gebied, maar als sexy vampiersimulator was de game een heus meesterwerk. Vooral voor een rebellerende tiener als ikzelf, die dankzij de geweldige soundtrack ook nog eens toffe bands als Ministry, Tiamat en Lacuna Coil ontdekte.
Ik omarm de komst van een vervolg dus volledig, mede omdat niemand dat ooit had verwacht vanwege de lage verkoopcijfers van het geweldige origineel. Bloodlines was bovendien heel erg een product van z'n tijd, en die tijd was vijftien jaar geleden. Zit men in 2020 nog wel te wachten op een vervolg op een vampiersim, die esthetisch behoorlijk in het vorige decennium gegrond zit? En is het genre van de first-person actie-RPG's als deze niet allang voorbijgestreefd dankzij franchises als Deus Ex?

> "EEN RPG VAN JEWELSTE, DAAR DURF IK M'N HOEKTANDEN OM TE VERWEDDEN."



RELEVANTIE

Het goede nieuws is: Bloodlines 2 lijkt al het aantrekkelijke van deel 1 te behouden, zonder daarmee een voorspelbaar vervolg te worden. Het aantrekkelijke aan de Vampire: The Masquerade-franchise (en dus ook Bloodlines) is namelijk altijd de nadruk op het verhaal geweest, en Bloodlines 2 is dat niet uit het oog verloren. Waar andere rollenspellen nadruk legden op keuzevrijheid of het uitbouwen van je personage, is de kracht van Bloodlines altijd de manier geweest hoe alle elementen bijdroegen aan de overkoepelende politieke plot.
Bloodlines 2 is dan ook grotendeels geschreven door Brian Mitsoda, de man die ook de plot van de eerste Bloodlines heeft getikt. Goed nieuws,









DE VAMPIERCLANS VAN VAMPIRE: THE MASQUERADE

De Camarilla, de regering van de Kindred (vampiers), bestaat uit zeven clans die allemaal hebben beloofd mee te werken aan de zogeheten maskerade: totale geheimhouding van hun bestaan jegens de mensheid. Hiermee voorkomen ze oorlog en reguleren ze elkaars bloeddorst. Onnodig veel mensen consumeren zorgt er namelijk voor dat ze hun laatste greintje menselijkheid verliezen. Verder is elke clan volledig verschillend van elkaar, zowel stilistisch als qua krachten. In het Seattle van Bloodlines 2 begin je als een zwakke, recent 'bekeerde' Thinblood, maar je zult je op een gegeven moment kunnen aansluiten bij één van de vijf clans: de Brujah-, de Tremere-, de Toreador-, de Malkavian- en de Ventrue-clan. Daarnaast verschijnen er later als DLC nog andere clans, waaronder de Gangrel- en de Nosferatu-clan.

want niemand is beter in het pennen van een aangrijpend en duister vampierdrama met nare, realistische randjes dan Mitsoda. Tegelijkertijd heeft Mitsoda echter ook laten weten dat hij Bloodlines 2 een volledig eigen relevantie wil geven door bijvoorbeeld in te haken op het betoog omtrent de discriminatie van minderheden, een concept dat op natuurlijke wijze te verkennen is aan de hand van de verscheidene clans die Bloodlines 2 rijk zal zijn (zie kader). Met andere woorden: Bloodlines 2 bevat de vertrouwde, verhalende kwaliteiten van het origineel, maar voegt daar politieke thema's aan toe die beter passen bij ons huidige tijdperk.

VLEERMUIZEN

Qua gameplay zijn de veranderingen een stuk prominenter, mede omdat je níet meteen een clan kiest om je als verse Kindred-vampier bij aan te sluiten, zoals in de vorige game. En dat is best een dingetje, aangezien het kiezen van een clan grotendeels bepaalt wat voor vampierkrachten je kunt ontwikkelen. Nee, in Bloodlines 2 zul je eerst een aanzienlijke tijd als verse Thinblood (een zwakke, verse junior-vampier) moeten doorbrengen en hoef je in het begin alleen te kiezen uit een van de drie algemene set krachten: het iconische Chiropteran (waarmee je door de lucht kunt zweven en vleermuizen kunt oproepen), het Force-achtige Mentalism (waarmee je zowel voorwerpen als vijanden met je gedachten kunt manipuleren) en het mistige Nebulism, waarmee je in de vorm een gaswolk vijanden kunt verstikken en door de nauwste openingen kunt manoeuvreren.

Pas nadat je een van deze krachtensets een beetje hebt uitgebouwd en je enigszins gewend bent geraakt aan je plek in deze nieuwe vampierwereld, krijg je de kans om je aan te sluiten bij een van Seattles vele clans, resulterend in een volledig nieuwe en exclusieve set vampierkrachten.

ALLIANTIES

Wellicht nog toffer dan de Thinblood-introductie is de manier waarop je vorige leven als naïef mens jouw toekomst als Kindred beïnvloedt. Bloodlines 2 herpakt z'n rollenspelroots dus door je ook een voormalig beroep te laten kiezen. Was je een simpele barista? Dan is de kans klein dat iemand je in het bovennatuurlijke nachtleven van Seattle herkent. Maar was je een politieagent? Grote kans dat je dan als vampier automatisch al een hoop vijanden hebt, maar het betekent óók dat je makkelijker een politiebureau zult kunnen infiltreren. Aan jou de keuze: alles heeft z'n voor- en nadelen.

Zoals het een sterk rollenspel betaamt, zijn je opties dus altijd talrijk en is het lastig om vooraf te weten welke keuzes goed of slecht zijn. Het mooie aan Bloodlines 2 is dus dat het je niet zozeer vraagt om zo 'goed mogelijk' te spelen, maar om gewoon de vampier te zijn die jij zou willen zijn. Als je maar weet dat elke keuze die je maakt, van het vermoorden van een zwerver tot het sluiten van allianties met andere vampiers, het verhaal een bepaalde kant op zal duwen. Net zoals in het origineel. De vraag is dus niet zozeer of Bloodlines 2 een RPG van jewelste wordt – daar durf ik m'n hoektanden om te verwedden – maar of het eindelijk het financiële succes wordt dat het al zo'n vijftien jaar verdient. ●





WELKOM IN DEVELOPMENT HELL

DEAD ISLAND 2

XBOX ONE | PC | PS4 | FIRST LOOK

Graddus' favoriete game van de E3 2014 was niet Metal Gear Solid V of No Man's Sky. Het was zelfs niet de nieuwe Zelda. Nee, de game waar hij destijds het meest naar uitkeek, was Dead Island 2! Inmiddels is het vijf jaar later en is die shit nog steeds niet uit. Is er nog hoop?









Soms, als het buiten regent, steek ik Dead Island in m'n console. Het is een spel van acht jaar oud dat acht jaar geleden ook al aanvoelde alsof het acht jaar oud was. Maar fuck dat; ik hou van die game. Van het tropische eiland Banoi, met z'n hagelwitte stranden, diepblauwe zee en natuurlijk de horden zombies. Mensen verklaren me voor gek en nemen me niet meer serieus als gamejournalist, omdat ik een spel dat zó middelmatig beoordeeld wordt de hemel in prijs. Zelfs mijn gewaardeerde PU-collega's willen tijdens de lunch niet naast me zitten als ik vertel dat ik Dead Island speel. Ach ja ... Weet je wat? Ik ga eens haarfijn uitleggen waarom Dead Island 2 mijn GotY van 2019 wordt. Of van 2026. Want wanneer komt die game verdomme eens uit?!



weetje • weetje

Volgens Vaas uit Far Cry 3 is de definitie van waanzin: steeds hetzelfde doen en steeds een ander resultaat verwachten. Een beetje waar het Twitter-account van Dead Island 2 mee bezig is, dus.

- ***5 juli 2018: "Dead Island 2 is still coming"***
- ***20 december 2018: "Dead Island 2 is not cancelled"***
- ***26 december 2018: "Dead Island 2 est encore en plein développement"***
- ***4 januari 2019: "In development... yo!"***

DUDE ...

Dead Island 2 wordt op de E3 van 2014 onthuld met een geweldige trailer, waarin een of andere zongebruinde Californische guy gaat joggen. Achter hem vallen steeds meer zombies de plaatselijke beach babes en surfer dudes aan, maar die gast heeft dus niks door omdat hij keihard The Bomb van Pigeon John op Spotify luistert. Er stort zelfs een helikopter neer! Aan het eind verandert ie alsnog in een zombie, maar dat mag de pret niet drukken. WE HEBBEN ZIN IN DIE GAME!

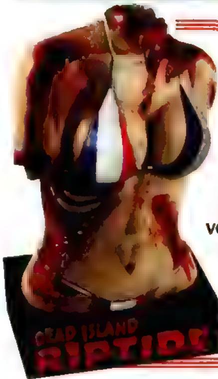
Dan volgt er lange tijd niks. En nog een paar maanden niks. En dan is het ineens een jaar later en is iedereen behalve ik Dead Island 2 allang weer vergeten, terwijl er op de E3 nog dapper een releasedatum van 'lente 2015' werd gedropt. Het lijkt erop dat ontwikke-











DE BESTE GAME-GOODIE OOIT

Ik heb 'm hoor, de half afgekloven vrouwenbuste die bij de Zombie Bait Edition van Dead Island: Riptide zat. Het is een van de meest controversiële goodies ooit (hij verscheen net toen de game-industrie massaal social justice warrior werd), en alleen al daarom een van de beste. Ik weet nog wel dat iedereen over elkaar heen tuimelde om Deep Silver af te fikken, maar ik heb nooit begrepen waarom. Waren het jaloerse feministen met kleine borsten? Selectieve verontwaardiging van white knight-nerds die 's avonds Japanse manga kijken met de gordijnen dicht? Ha, hoe verzuurd kun je zijn?! Ik hoop eigenlijk maar één ding: dat deel 2 weer zo'n vette special edition krijgt.

laar Yager (bekend van Spec Ops: The Line) al hun geld in een trailer heeft gestoken en vervolgens geen cent meer voor de game zelf had. En alsof de duvel ermee speelt, gaat Yager een paar weken later failliet. Overigens had uitgever Deep Silver de studio kort daarvoor al van het project gehaald, omdat het hen kennelijk ook allemaal te lang duurde.

LEGE HANDEN

Leuk en aardig natuurlijk, van die saucy development hell-verhalen, maar ondertussen staan fans als ik met lege handen. En het hele ontwikkeltraject was al zo lastig met Dead Islands originele developer Techland, dat nog vóór deel 2 besloot dat ze liever aan de Warner Bros-titel Dying Light wilden werken – een vergelijkbare zombieslasher die begin 2015 wél gewoon netjes in de winkels ligt en van mij een mooie 83 krijgt. Inmiddels is Dying Light 2 aangekondigd en het zou zomaar kunnen dat die eerder verschijnt dan Dead Island 2. Ouch.

In 2016 neemt het Britse Sumo Digital de ontwikkeling over. Precies ja, die gasten die met Crackdown 3 hebben aangetoond dat ze een kwalitatief hoogwaardige game op tijd kunnen afleveren (badum tsss!). Maar zonder gekkigheid: ik heb de hoop nog niet opgegeven. Daarvoor heb ik te veel liefde voor de originele Dead Island (en met mij stiekem zo'n tien miljoen andere gamers, als ik de verkoopcijfers mag geloven) en is die E3 2014-trailer, maar ook de gameplay vanaf de Gamescom 2014 (8-player co-op!) gewoon te vet. Tuurlijk, waarschijnlijk is Dead Island 2 anno 2019 een totaal andere game, maar deze serie heeft bestaansrecht – dat weet ik zeker.

HERSENS OP NUL

Laten we de feiten onder ogen zien: zombies zijn bezig aan een revival. De afgelopen maanden verschenen onder meer Days Gone, State of Decay 2 en World War Z. Daarnaast merk ik dat steeds meer gamers hun buik vol hebben van al die multiplayer-achtige, met battle royale- en microtransactie-sausjes doordrenkte eenheidsworsten en gewoon weer verlangen naar een simpele singleplayergame waarbij de hersens op nul gaan en je lekker ontspannen kunt genieten. Precies wat Dead Island 2 moet bieden!

En dan heb je nog dat recente interview met Lars Wingefors, CEO van THQ Nordic, waar ook Dead Islands uitgever Deep Silver onder valt. Daarin geeft de man aan dat Dead Island 2 nog altijd in ontwikkeling is. Halleluja! Als ze zouden voelen dat het een kansloze missie is, zouden ze de stekker er wel uittrekken, toch? Toch? TOCH?! Ze mogen wel opschieten trouwens, want de game staat nog altijd aangegeven als PS4/Xbox One-release, en de huidige generatie consoles loopt wel een beetje op z'n eind.

IETS MAGISCH

Ik heb sinds de E3 van 2014 veel games gespeeld, waaronder heel veel zombiegames. Toch hebben ze geen van alle mijn honger naar Dead Island 2 kunnen stillen. Voor mij heeft die serie gewoon iets ... magisch. Die exotische setting, de dommige maar ook karaktervolle zombies. I love it!

Totdat deel 2 verschijnt, blijf ik dus het origineel in m'n console proppen en zit ik tijdens de lunch steevast alleen. En misschien, als deel 2 ooit niet alleen mijn GotY, maar die van iedereen is, mag ik weer eens aanschuiven om te vertellen waarom de serie altijd al vet is geweest. Ik kan niet wachten!

> "ZE MOGEN WEL OPSCHIETEN, WANT DE GAME STAAT ALS PS4/XBOX ONE RELEASE."



POST-APOCALYPTISCHE KOERIERSDIENST

DEATH STRANDING



Death Stranding is het grenzeloze liefdeskind van game-auteur Hideo Kojima. Het is een game die zo ambitieus, creatief en bizar is dat men zelfs na drie jaar ontwikkeling en zes uitgebreide trailers nog geen flauw idee heeft wat het precies is of waar het in hemelsnaam over gaat. Samuel is met alle puzzelstukjes gaan schuiven om jullie een zo duidelijk, nauwkeurig en compleet mogelijk beeld te geven van Kojima's aankomende magnum opus. En dat heeft z'n tol geëist!





Connecties. Death Stranding draait letterlijk en figuurlijk om het maken van connecties. De game speelt zich af in een nabije post-apocalyptische toekomst waarin een bovennatuurlijk fenomeen genaamd 'The Death Stranding' voor vernietigende explosies heeft gezorgd. Deze explosies hebben niet alleen het oppervlak van de aarde voorgoed veranderd en het gros van alle flora en fauna (inclusief de mensheid) uitgeroeid, maar hebben ook gezorgd voor de plotselinge aanwezigheid van spookachtige wezens genaamd BT's ('Beached Things'). Mede uit angst voor deze BT's hebben de overgebleven mensen zich teruggetrokken in een handjevol afgezonderde, door dikke muren versterkte steden in wat voorheen de Verenigde Staten was. In een poging om de toekomst van de mensheid te waarborgen, probeert de president (van wat nu de 'United Cities of America' heet) deze gefragmenteerde samenleving te herenigen. Dat blijkt echter een vrijwel onmogelijke taak; niet alleen vanwege de angstaanjagende BT's, maar ook vanwege een separatistische, terroristische organisatie genaamd Homo Demens ('Gestoorde Mens'). Zij zien de fragmentering van de mensheid als de ultieme vrijheid en werken op een of andere manier nauw samen met de BT's.

REGEN

De speler bestuurt Sam Bridges, een koerier die dagelijks de vele gevaren van de buitenwereld trotseert om goederen tussen de steden af te leveren. Een van de redenen waarom hij zo goed is in zijn werk, is omdat hij een zeldzame gave bezit waarmee hij de aanwezigheid van BT's kan aanvoelen. Deze kwaliteit blijft niet onopgemerkt: Sam wordt door de president gerekruteerd om te helpen bij het verenigen van de mensheid, door vracht te vervoeren die de sleutel vormt tot het verbinden (het creëren van 'strands') van de overgebleven steden.

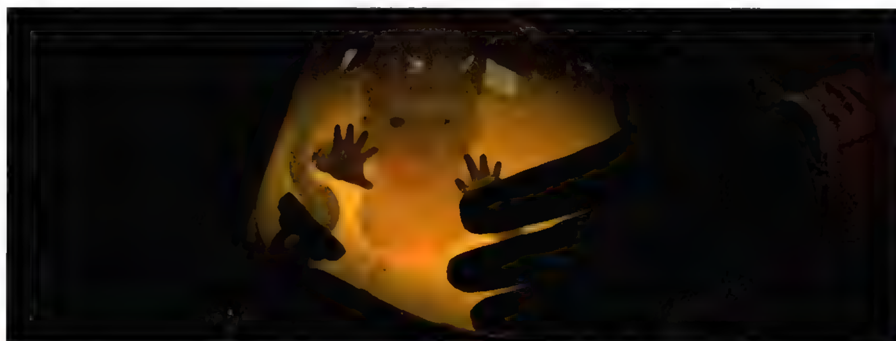
Dat is makkelijker gezegd dan gedaan: het oversteken van het woeste landschap is een uitdaging, los van het feit dat de BT's en de vele menselijke vijanden hem naar het leven staan. Ook de aanwezigheid van 'timefall' (tijd-manipulerende regen die alles sneller veroudert) en 'void-outs' (gigantische explosies die ontstaan wanneer een BT een mens verorbert) maken Sams missie extreem gevaarlijk.

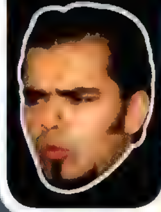
HIERNAMAALS

BT's zijn trouwens schimmen die in onze realiteit zijn 'aangespoeld' en niet meer weg kunnen, en die oorspronkelijk thuishoren in wat de 'andere kant' wordt genoemd: het dodenrijk. Mensen kunnen zichzelf met deze helse, door oorlog geteisterde realiteit verbinden door zichzelf te koppelen aan 'bridge babies': foetussen die zich – omdat ze nog ongeboren zijn – tussen de wereld van de levenden en die van de doden bevinden. Ook Sam is verbonden aan een bridge baby, wat hem helpt met het detecteren, vermijden en bevechten van BT's.

Belangrijker is het feit dat z'n brugfoetus hem het lot van de BT's bespaart: mocht Sam komen te overlijden door een void-out, dan wordt hij rechtstreeks naar het dodenrijk gestuurd, waar hij de kans krijgt om zich een weg terug te vechten naar de wereld der levenden.

Dat is hoe Death Stranding dus om connecties draait: Sam vormt de connectie tussen de gefragmenteerde overblijfselen van de mensheid, bridge baby's vormen met hun letterlijke en figuurlijke navelstrengen de connectie tussen leven en dood, en











het doel van de game is het maken van betekenisvolle sociale connecties om volledige uitroeiing te voorkomen, zowel fysiek als spiritueel. Diep spul, ouwe.

(NOG) NIET HYPED

Begrijp me niet verkeerd; ik kijk vol verwachting uit naar Death Stranding en ik geloof dat de uiteindelijke ervaring zeker de moeite waard wordt. Al is het alleen maar omdat Kojima een van de weinige mensen is die gedurfde, experimentele shit in AAA-games durft te stoppen waar miljoenen euro's van afhangen. In een industrie waarin originaliteit vaak alleen nog maar in indiegames te vinden is, is Kojima's output immer verfrissend. Daarnaast wil iedereen natuurlijk weten hoe Kojima is omgegaan met het ogenschijnlijk ongelimiteerde budget dat hij van Sony heeft gekregen, dus is de kans dat het eindproduct niet (op z'n minst) interessant zal zijn bijna nihil.

Ja, Death Stranding heeft alles in zich om een cultureel fenomeen te worden, en daar wil ik – als hardcore fan van Kojima's Metal Gear-games – uiteraard bij zijn. Maar laat mij ook de spelbreker zijn die durft te zeggen dat er tevens een reëele kans is dat Death Stranding misschien wel de mooiste en duurste teleurstelling in tijden kan worden.

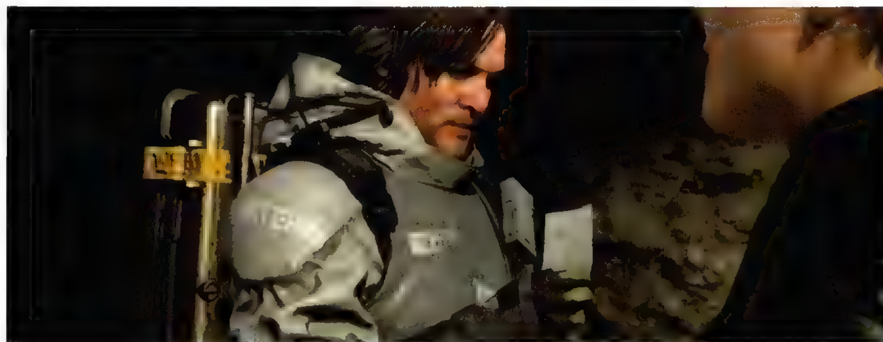
LEKKER LOPEN

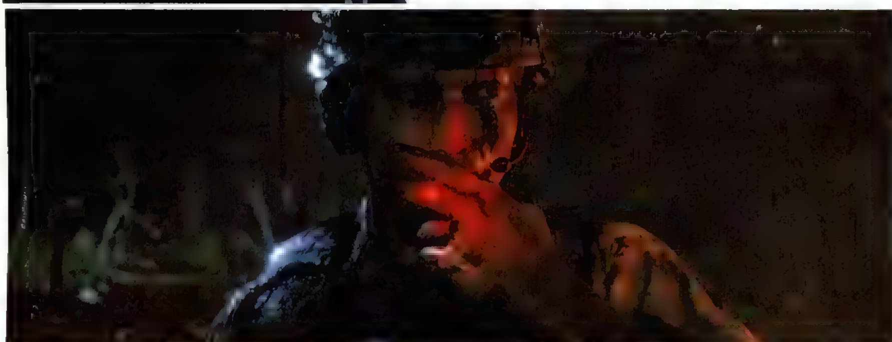
De afgelopen drie jaar waren supervermakelijk; hoe we met z'n allen hebben zitten speculeren over 'Norman Reedus en z'n niet-normale foetus' en hoe verward we waren na elke trailer die uitkwam.

Maar ondertussen zijn we nog maar een paar maanden van de release verwijderd en hebben we een uur aan trailers gezien, en nog stééds weet de gemiddelde geïnteresseerde gamer niet wat Death Stranding in godsnaam is. En dat komt niet omdat Kojima de geheimen omtrent de plot per se probeert te beschermen, maar omdat de kans aanwezig is dat de game inhoudelijk – qua gameplay – veel minder om het lijf heeft dan het ambitieuze verhaal impliceert.

Nu de E3 2019-trailer uit is en we eindelijk gameplay te zien hebben gekregen, lijkt Death Stranding een game te zijn waarin je ... een beetje door de natuur loopt? Ladders tegen heuvels aanzet? Op grappige wijze wegrent van gasten met lange stokken, om ze vervolgens te slaan met een koffertje? Wat de fuck?! Ja, ik breng het expres superdroog en sarcastisch, en ja, er zit ook gunplay in. En ja, zelfs al bestaat de game voor 90 procent uit rondlopen, dan doe je dat straks wel in wellicht de mooiste virtuele natuurgebieden tot op heden geproduceerd. Maar alsnog: de mogelijkheid dat we, gameplay-technisch, straks allesbehalve een (r)evolutionair product krijgen, zit er helaas dik in.

> "DAT WE STRAKS ALLESBEHALVE EEN REVOLUTIONAIR PRODUCT KRIJGEN, ZIT ER DIK IN."





BLACK MIRROR

Ook qua verhaal maak ik me zorgen. Want ik ga het gewoon zeggen: Hideo Kojima is een conceptueel genie, maar hij is een verschrikkelijke schrijver. Tot en met Metal Gear Solid 3: Snake Eater werkte hij op schrijfgebied samen met de ondergewaardeerde Tomokazu Fukushima, wiens afwezigheid pijnlijk merkbaar was in deel 4 (een geforceerd, onlogisch zooitje) en 5 (nauwelijks een plot).

Kojima heeft een beetje last van het George Lucas-effect: hij heeft te veel macht over z'n eigen creaties gekregen, en er zijn te weinig mensen om hem heen die hem nog durven te corrigeren. Wat Kojima nodig heeft, is iemand die hem redigeert en geen blanco cheque. Death Strandings onnodig verwarrende en prekerige thema's lijken dat wederom te bewijzen.

Hideo, we hebben allemaal Black Mirror gezien en volgen allemaal het nieuws. We weten allemaal dat Donald Trump niet bepaald de beste president ooit is en dat we meer met onze telefoons bezig zijn dan met elkaar. Jouw game vertelt ons werkelijk niets nieuws. "Mensen zijn niet gemaakt om alleen te leven. We moeten samenkomen", preekte Kojima via een van zijn Death Stranding-personages aan de mensen die de laatste trailer zagen. "Ja, maak dan geen videogames, lul!", denk ik dan.

ONDERBROEKENHORROR

MEDIEVIL

Graddus is onze retrogameman, maar zelfs hij heeft sommige series nooit gespeeld. MediEvil bijvoorbeeld, Sony's action-adventure dat begin dit millennium furore maakte op de PSX. Graddus interviewt hoofdrolspeler Sir Daniel Fortesque over de aankomende remake.



Goedendag, meneer Fortesque. Hoe maakt u het? Als uw game net zo cool is als uw naam, heb ik als voormalig Nintendo-fanboy en PlayStation-basher wat gemist.

"Ha Graddus, zeg maar 'je' hoor. Ik ben ook maar een lichtelijk aan lager wal geraakt B-game-icoon, hahaha! Mijn games zijn echter nog altijd van hoog niveau. Niet voor niets maken die rakkers bij Sony er een heuse remake van!"

BEST EEN VERRASSING

Tja, voor mij is dat toch best verrassend. Over de kwaliteit kan ik niet echt oordelen, want nooit gespeeld, maar ik hoor maar weinig mensen zeggen 'weet je wat ik nou echt mis in mijn leven? een MediEvil-remake'. Waarom denk je dat Sony juist voor u, euh, jouw spellen gekozen heeft?

"Omdat ze verder geen ouwe meuk meer hebben liggen? Hahaha nee, laten we eerlijk zijn: remakes zijn hot. Daarnaast denk ik dat MediEvil anno 2019 ook echt wat kan toevoegen aan het gamelandschap. Humor, bijvoorbeeld. Om te lachen. Hihi!"

Dat is inderdaad meer dan welkom. Het is de afgelopen tijd maar een politiek correcte en dooie boel.

"Dooie doel, hahaha! Euh, omdat ik een skelet ben, zie je, en die zijn ook dood enzo ... Nou ja, never mind. Mijn games nemen zichzelf niet te serieus, en ik al helemaal niet. Hoeiii!"

NIEUWERWETSE BASHERS

En qua gameplay? Hoe verhoudt MediEvil zich tot nieuwerwetse bashers als Dark Souls en Sekiro?

"Simpel: als Dark Souls een volwassen cabaretier als Youp van 't Hek is, is mijn game toch

ENCORE UNE FOIS

XIII REMAKE

Graddus is onze retrogameman, maar zelfs hij heeft sommige series nooit gespeeld. XIII bijvoorbeeld, Ubisofts celshaded shooter die aan het begin van het mille... Hé, zijn we nou bezig met een intro-remake? Nou ja, laat Graddus maar vertellen of XIII's remake het origineel eer aandoet.



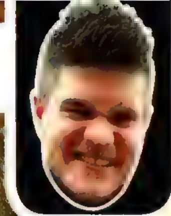
Ik heb een zwak voor stripboeken. En dan bedoel ik niet van die nerdy Marvel- of DC-comics, maar échte, het liefst Belgische strips. Urbanus, Rik Ringers, Robbedoes en Kwabbernoot – mijn wc thuis ligt er vol mee. Wat dat betreft is het vreemd dat ik het op de gelijknamige stripreeks gebaseerde XIII nooit heb gespeeld. Gelukkig kan ik binnenkort in de herkansing met de remake!

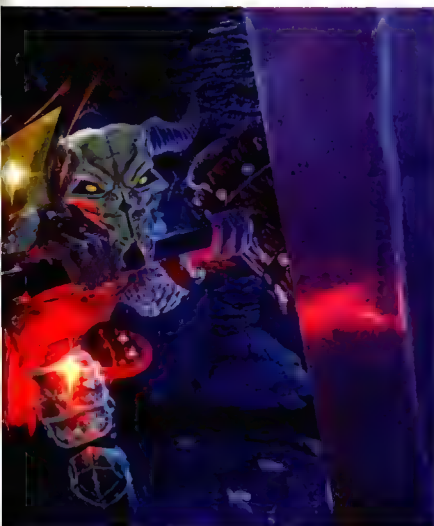


BELGISCHE COMIC

In XIII speel je een man met geheugenverlies die wordt beschuldigd van de moord op de Amerikaanse president. Je wordt wakker op het strand van Brighton Beach met niets meer dan een lockersleutel en een tatoeage van het Romeinse cijfer XIII op je schouder. Wat de neuk?!

Voor iedereen die nu zegt 'dat klinkt als de plot van een gemiddelde Jason Bourne-film': dat klopt! Jean Van Hamme, scenarist van de XIII-strips, liet zich inspireren door de boeken van Robert Ludlum en zodoende zit de game vol







meer Gordon, hahaha! Begrijp me niet verkeerd, het speelt allemaal heerlijk soepel en is ook best uitdagend, maar in welke beat 'em up kun je nou met je eigen losgetrokken arm vijanden te lijf?! Je eigen arm! Dat is toch krankzinnig?!"

Ik ben bijna overtuigd. Zit er ook nog iets van een verhaal in de remake?

"Eigenlijk hetzelfde als in het origineel. Ik trek eropuit om het ondode leger van de kwaadaardige Lord Zanok te vernietigen, maar da's niet het belangrijkste."

Nee?

"Nee, dat is de vraag hoe je een vrouwelijke Sir noemt."

Euh ...

"Een Zeur, whahahahaha!"

GENOEG GEHOORD

Goed, ik heb denk ik genoeg gehoord. Meneer Fortesque, ik wens je nog een fijne dag en heel veel succes met de release op PS4 in oktober!

"Geen probleem. En onthoud: ik mag dan misschien een halftamme, vrouwonvriendelijke boerenkinkel lijken; voor de kwaliteit van mijn remake sta ik garant!"

Goed om te horen. Ik hou ook best van een beetje onderbroekenlol, hoor.

"Zal ik je eens een geheimpje vertellen? Ik heb al 800 jaar geen onderbroek aan! Hahahahahahaha!"





complotten, samenzweringen en andere zaakjes die het daglicht niet kunnen verdragen. Spann0nd!

Het origineel werd geprezen om z'n meeslepende verhaal, dus is het verstandig dat ontwikkelaars Microïds en PlayMagic hier niet te veel aan rommelen. In plaats daarvan richt deze remake zich op andere verbeterpunten – met name op audiovisueel vlak.

TAND DES TIJDS

Op zich heeft XIII's cel-shaded stijltje de tand des tijds prima doorstaan. Die shit is per slot van rekening minder gevoelig voor veroudering dan wat men in 2003 als 'realistische graphics' zag, maar wat er tegenwoordig uitziet alsof iemand over het beeldscherm heeft staan kotsen. Toch hoef je maar één screenshot van het origineel naast de remake te leggen om het verschil te zien. Alles is haarscherp, en ook de kenmerkende stripboekeffecten, zoals dat er bij een headshot boven in beeld drie kadertjes met de doodstrijd van je tegenstander verschijnen, zijn gemoderniseerd. Animaties en het geluid zijn voor elk van de 34 levels eveneens op de schop gegaan, zodat XIII helemaal 2019-proof is.

GEEN GARANTIE

Voor uitgever Mindscape is de belangrijkste drijfveer achter de XIII-remake dat 'een unieke, verhaal-gedreven FPS-ervaring ontbreekt in het huidige gamelandschap'.

Daar hebben ze absoluut gelijk in en ik ben er ook erg blij mee, maar toch vraag ik me af of het bedrijf zelf ook niet een beetje aan geheugenverlies lijdt: het originele XIII was namelijk allesbehalve een groot commercieel succes. Bovendien was er ondanks z'n cultklassiekerstatus ook kritiek op de game. Critici meenden dat het zonder het unieke stijltje stiekem maar een saaie standaard-shooter was.

Mocht XIII dus onverhoopt weer op een flop uitdraaien, dan heb ik wel wat fraaie suggesties voor andere games over strips. Urbanus, Rik Ringers of Robbedoes en Kwabbernoot, bijvoorbeeld.



NOG MEER RETROGENOT

2019 is de retrogamer gunstig gezind. Behalve MediEvil en XIII zagen we onder meer remakes/remasters van Resident Evil 2, Assassin's Creed III en Phoenix Wright langskomen. En dat is nog niet alles! De komende maanden staan deze klassiekers nog op stapel:

- **The Legend of Zelda: Link's Awakening**
- **Battletoads**
- **Final Fantasy VII**
- **System Shock**
- **Dino Crisis (?)**

HEEFT 'SAMURAI SOULS 2' NOG BESTAANSRECHT?

NIOH 2

Volgens Samuel was Nioh een van de beste games van 2017 omdat studio Team Ninja de kwaliteit van Dark Souls uitstekend wist te combineren met een feodaal Japanse setting, complexe combat en Diablo-achtige loot. Toch kun je je afvragen of een tweede Nioh nog wel bestaansrecht heeft.

Eerder dit jaar bracht Souls-ontwikkelaar FromSoftware het onvergetelijke Sekiro: Shadows Die Twice uit, dat zich net als Nioh afspeelt in de Japanse Sengoku-periode. Tevens wist Sekiro, dankzij z'n originele zwaardgevechten, Nioh enigszins te ontmaskeren als een relatief ongeïnspireerd derivaat. Toch denk ik dat Nioh 2 onderscheidend genoeg is om z'n bestaansrecht te claimen.

DE COMBAT VAN NIOH 2 VERVULT EEN HEEL ANDERE NICHE DAN DIE VAN SEKIRO

De zwaardgevechten in Sekiro zijn bijna poëtisch; de manier waarop FromSoftware het bekende concept van stamina heeft vervangen door bijna ritmisch gekletter van staal, is wonderbaarlijk en voelt aan als een agressieve evolutie van het lompe Dark Souls.

Daarmee vergeleken lijkt de combat van Nioh 2 veel vertrouwder en minder spannend: elke handeling consumeert nog altijd stamina, waardoor gevechten zowel geduld als constante management van metertjes vereist.

Toch is die uitleg extreem kort door de bocht, want de Nioh-franchise heeft zich deze combat-dynamiek volledig eigen weten te maken dankzij slimme innovaties als de Ki Pulse, waarmee je (mits goed getimed) in één klap veel meer stamina terugkrijgt. Gevechten in Sekiro zijn snel, agressief en visueel overdonderend, maar wie de mechanics van Nioh 2 meester is, kan minstens zo snel (en visueel misschien wel flitsender!) te werk gaan.

Daarnaast ontbreekt het in Sekiro's op zwaarden gefocuste gameplay toch wel een beetje aan variatie en herspeelbaarheid. Nioh blinkt hierin juist uit, door meerdere wapens en speelstijlen aan te bieden (zwaarden, speren, kettingen, vuurwapens, et cetera) en die nog eens uit te diepen met drie verschillende Stances – hoog, midden en laag – die elk wapen van drie verschillende movesets voorzien. Nioh 2 breidt dat arsenaal daarnaast uit met een volledig nieuwe wapensoort (de dubbele hakbijltjes) die bereik inleveren voor snelheid, combo's en de unieke mogelijkheid om je bijlen in een boog te kunnen gooien.

Vergeleken met Sekiro zijn de battles dus wellicht niet heel innovatief, maar qua complexiteit en variatie is er geen enkele Souls-like die betere combat biedt dan Nioh 2.

WAAROM NIOH 2 TOCH NIET ONDERSCHEIDEND GENOEG IS

Zoals ik op deze pagina's uitleg, wordt Nioh 2 ongetwijfeld een toffe actie-rpg, maar toch vergeef ik het je als je nog niet volledig overtuigd bent ... want dat was ik na het spelen van de alpha-demo ook nog niet helemaal.

Op dit moment voelt Nioh 2 namelijk nog heel erg aan als een Nioh 1.5: de content lijkt volledig nieuw, maar het geraamte eronder is identiek aan dat van de vorige game. De grafische stijl is hetzelfde, veel van de standaard vijanden komen me iets té bekend voor en het gros van de aanvalsanimaties heb ik op identieke wijze in de vorige game gezien. Nioh 2 lijkt dus meer een verfijning te worden van wat z'n voorganger wilde bereiken dan een volledig nieuwe ervaring.





NIOH 2 HEEFT EEN VEEL GROTERE NADRUK OP JAPANSE MYTHOLOGIE DAN SEKIRO

Net als Nioh speelt Sekiro zich af in een geromantiseerde, fictieve versie van de door oorlog verscheurde Sengoku-periode; beide games zijn daarom doorspekt met culturele conventies en verwijzingen.

Toch is er in Sekiro veel minder Japanse mythologie te vinden dan in de Nioh-franchise, mede omdat de nadruk voornamelijk op intieme zwaardgevechten ligt. Het gros van de vijanden en bazen in Sekiro bestaat dus uit samurai-generaals, mys-









"QUA COMPLEXITEIT EN VARIATIE IS ER GEEN ENKELE SOULS-LIKE DIE BETERE COMBAT BIEDT DAN NIOH 2."

terieuze ninja's en andere menselijke tegenstanders. De meer monsterlijke yokai (bovennatuurlijke wezens en geesten uit Japanse folklore) worden voornamelijk gebruikt als sporadische boss-fights of als onverwachte set-piece, zoals de confrontatie met de reusachtige Great Serpent.

Dat is volledig anders in Nioh 2, waar de confrontatie tussen mens en yokai zowat de kern van de ervaring vormt, zowel esthetisch als qua gameplay. Niet alleen wordt jouw speelbare personage bijgestaan door een goedaardige 'guardian spirit', je zult het ook continu moeten opnemen tegen demonische gedrochten die rechtstreeks uit eeuwenoude Japanse kinderliedjes, fabels en geschriften zijn getrokken.

Dat was in de eerste Nioh al het geval, waar de historische figuur William Adams het opnam tegen legendarische yokai als het reusachtige Gashadokuro-skelet en de minstens zo grote achthoofdige draak Yamata no Orochi. Deze nadruk op yokai zorgt automatisch voor spektakel, en Nioh 2 blijft daarin niet achter. Bevestigd zijn al bossfights tegen yokai als de Yatsu-no-Kami (een bizarre kruising tussen een slang en een neushoorn) en de Enenra, die volledig uit gloeiend hete rook bestaat en tornado's op je kan afvuren. Sick!

DE NADRUK OP YOKAI IS EEN ESSENTIEEL ONDERDEEL VAN DE COMBAT IN NIOH 2

Die eerder genoemde 'guardian spirit' maakt de al behoorlijk gevarieerde combat van Nioh 2 ook nog eens een stuk veelzijdiger, en dat op een manier die de rijke Japanse mythologie direct bij de actie betrekt. Het equiperen van een van de vele spirits gaf je in Nioh niet alleen toffe, passieve extra's (zoals meer aanvalskracht of sneller stamina-herstel), maar ook een tijdelijke supermodus genaamd Living Weapon. Het activeren van deze power-up zorgde ervoor dat al je aanvallen meer schade deden én gaf je de mogelijkheid om je guardian spirit op te roepen voor één vernietigende superaanval.

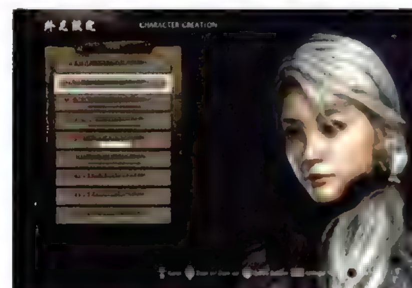
In Nioh 2 is Living Weapon volledig vervangen door twee nieuwe mechanics: Yokai Skills en het spectaculaire Yokai Shift. Yokai Skills zijn kernen die af en toe worden gedropt door verslagen yokaivijanden, en waarvan je er maximaal twee aan je guardian spirit kunt koppelen. Het vervolgens uitvoeren van deze skills kost een beetje magie en laat jou de aanvallen van de verslagen yokai uitvoeren, zoals bovennatuurlijke hamerslagen of het oproepen van twee ondode boogschutters.

Dat verbleekt echter bij Yokai Shift, dat ongetwijfeld de meest spectaculaire nieuwe feature is van heel Nioh 2: het tijdelijk kunnen veranderen in een yokai! Qua functie lijkt deze power-up op Living Weapon, ware het niet dat elke yokai-vorm met een compleet eigen wapen en unieke moveset komt. Je bestuurt dus in feite een volledig nieuw personage. Zie het als de Devil Triggers van de Devil May Cry-games, maar dan nóg Japanser. Ja, daar verbleken de Prosthetic Tools, Ninjutsu Techniques en Weapon Arts van Sekiro volledig bij ...

JIJ BENT ZÉLF DE STER IN NIOH 2

Wat de eerste Nioh-game met Sekiro deelde, was een vaste hoofdrolspeler; je bestuurde immers William Adams, de eerste Engelsman die Japan bereikte. Een begrijpelijke keuze, aangezien Nioh – net als Sekiro – qua verhaal voornamelijk een politiek drama was over rivaliserende facties.

Nioh 2 speelt zich echter vóór de eerste game af, en ksn zich daarom meer vrijheden permitteren wat betreft het verhaal. Een van de voordelen daarvan is dat Nioh 2 géén vaste hoofdrolspeler meer heeft; jij creëert aan het begin van de game je eigen, unieke krijger met volledige vrijheid over ras, geslacht en, euh, borstomvang (ja, er zit een 'boobs slider' in. Team Ninja, hè?). Vind je character creators helemaal de shit, dan heb je dus nóg een reden om hyped te zijn voor Nioh 2!



ROCKET LEAGUE OP ROLSCHAATSEN

ROLLER CHAMPIONS



De E3 in LA bezoeken, is natuurlijk het summum voor elke gamer. Het heeft echter ook één nadeel: je kunt al die games daar eigenlijk maar nauwelijks spelen. Zit je dan met je champagnesnikkel in de Californische zon, terwijl je ook – net als Martin – op de benauwde redactie in Haarlem Roller Champions had kunnen spelen. Ha!



PC PREVIEW

Tijdens de E3 mocht ik samen met iedereen met een pc en een internetverbinding aan de slag met de pre-alpha van Roller Champions. Een vrij kale, maar toch complete demo van de volgend jaar te verschijnen 3-vs-3 Rocket League-achtige titel van Ubisoft. In deze free-to-play sportsgame bind je de rolschaatsen onder, mag je met twee teamgenoten de arena onveilig maken en proberen meer ballen door de ring te gooien dan je tegenstander. Een simpel concept, maar als het werkt, dan werkt het en als het dan ook nog eens leuk is, dan zou Ubisoft zomaar eens een Rocket League-beater in handen kunnen hebben.

Maar is het wel leuk? Daar kom ik later op terug, want ik zal je eerst effe uitleggen wat een beetje de bedoeling is. Met twee teamgenoten betreed je dus de ovaalvormige arena. Met de bal in handen is het de bedoeling dat jij (of een van je teamgenoten) een complete ronde over de indoorbaan maakt, zonder dat die bal onder je armen vandaan wordt gebeukt door de tegenstander. Want ja, er mag grof geweld worden gebruikt.

Rolschaatsende Ronaldo

De besturing van de game is even simpel als het concept zelf. Binnen het tijdbestek van één potje heb je door hoe je snelheid maakt in de schaatsbaan, weet je de tegenstanders boven en onder in te halen en hoe je ze de nodige beuken kunt verkopen. Voor het scoren zelf heb je ook niet heel veel skills nodig, want met een simpele druk op de linkerschouderknop verschijnt er een grote pijl in beeld die precies de richting aangeeft die de bal op zal gaan.

> **"Roller Champions moet je bijna wel met bekenden spelen, anders is de lol er gewoon snel vanaf."**

Het belangrijkst in deze titel is samenwerking, want zonder dat maak je geen schijn van kans. En laat dat samenwerken nou precies het punt zijn waar het negen van de tien keer fout gaat als je als solospeler de arena betreedt. Omdat de game vrij makkelijk bestuurt, is elke speler al snel behendig in het van boven naar beneden door de baan heen jekkeren. Alleen het passen van de bal wordt al snel vergeten, of juist expres niet gedaan, aangezien iedereen denkt dat hij of zij een of andere rolschaatsende Ronaldo is. Zo rol je dus niet alleen constant achter de tegenstanders aan, maar zet je ook dikwijls de achtervolging in op je teammaten en sta je druk wapperend met je armen zwijgend toe te kijken hoe ze wéér omver worden gebeukt en de bal verliezen.

Dat gaat zo dan al snel enkele minuten heen en weer, omdat er eerst een ronde op de rolschaatsbaan moet worden gemaakt voordat er kan worden gescoord. Roller Champions is dus een game die je bijna wel met bekenden móét spelen, anders is de lol er gewoon snel van af.

Leuk? Mweh.

Naast het feit dat het als solospeler lastig is om met onbekenden samen te werken, vraag ik me ook af hoe Ubisoft Roller Champions leuk gaat maken, want echt afwisselend is het allemaal niet. Maar Rocket League is toch ook maar een game met een paar auto's en een bal, hoor ik je denken. Maar de bal van Rocket League stuitert wel non-stop los door de arena, waardoor het een onvoorspelbare en dynamische game is. Roller Champions is nu nog een beetje ... saai. Zelfs als je samen met vrienden speelt, ga je na een paar potjes toch weer wat anders doen. Maar hé, ik speelde een pre-alpha, misschien kunnen we na launch wel los in verschillende modes, met pick-ups en andere gekkigheid. Laten we het hopen, want technisch is deze funky titel helemaal in orde. ★



weetje • weetje

Roller Champions kun je dus ook in het echie spelen, alleen heet het dan Roller Derby en speel je het zonder bal. Punten scoor je door de 'jammer' in het team het andere team te laten inhalen. Roller Derby is een full contact-sport, dus beuken mag gewoon.

VERWACHTING ***MARTIN:***

Deze pre-alpha smaakte nu nog niet naar meer. Maar Ubisoft kennende duiken ze de community in, verzamelen ze alle feedback en slaan ze ons in 2020 om de oren met een complete rolschaatsgame en zitten we over vijf jaar Team NL toe te juichen tijdens het WK Roller Champions.

- \+ Besturing.
- − Weinig variatie.
- − Samenwerken wordt niet aangemoedigd.
- − Snel ... euh, saai.

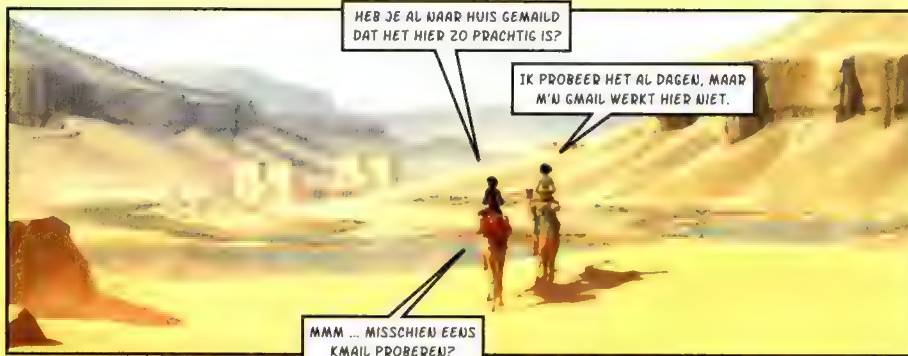
SPORTSGAME
UBISOFT MONTREAL
1-6 SPELERS
2020

GODDELIJKE EGYPTE-BELEVING

IN THE VALLEY OF GODS



Mensen die net als Jurjen graag de toerist uithangen in games – die je immers snel en comfortabel naar de tofste bestemmingen op aarde kunnen brengen – moeten volgens onze virtuele globetrotter In the Valley of Gods zeker in de smiezen houden.



Ik vergeet het nooit meer, dat moment in de zomer van 2016 dat ik door het raam van de touringcar het complex tussen de gele zandheuvels zag verschijnen. Daar stond het dan, duizenden jaren oud en vrijwel geheel intact. Onder de heerschappij van meer dan 30 farao's uitgebouwd tot het grootste tempelcomplex ter wereld: de Tempel van Karnak. Samen met busladingen andere toeristen schuifelde ik even later door de imposante locatie, me vergapend aan de torenhoge standbeelden en vernuftige architectuur van de bouwwerken, puzzelend om de ingekraste wandtekeningen en hiërogliefen in de zuilen – een beetje – te kunnen doorgronden. Het was werkelijk een van de mooiste en wonderlijkste ervaringen uit mijn leven.

weetje • weetje
Campo Santo is in 2013 opgericht door twee voormalig medewerkers van Telltale Games die als schrijver aan de Walking Dead-games werkten.

Egypte-beleving

Als liefhebber van het oude Egypte heb ik Assassin's Creed Origins eind 2017 uiteraard met grote interesse gespeeld. Wederom bezocht ik de Tempel van Karnak; deze keer niet als ruïne, maar zoals de tempel er in de oudheid uit moet hebben gezien, inclusief toortsen, tuinen en kleur in de wandtekeningen. Het was uiteraard niet zo wonderlijk als het betreden van de werkelijke tempel, maar nog steeds een van de betere Egypte-belevingen die je als virtueel toerist kunt meemaken.
En er zit dus nóg zo'n soort ervaring aan te komen, al kenmerkt de Egypte-beleving die je in In the Valley of Gods (vanaf hier noem ik de game 'Valley') krijgt voorgeschoteld zich weer door een heel andere geschiedenis.

Toetanchamon

In 1922 ontdekte archeoloog Howard Carter het graf van farao Toetanchamon, vrijwel ongeschonden, met meer dan 3500 kunstwerken. Een soort Indiana Jones- of Tomb Raider-achtige ervaring, maar dan écht gebeurd.
In Valley mag je in diezelfde jaren twintig in Carters voetsporen treden als uit de gratie geraakte ontdekkingsreiziger Rashida, vergezeld door Zora, je ex-partner waar je eigenlijk nooit meer mee wilde werken.
Je voornaamste doel is het in first-person verkennen van je omgeving en deze filmen met je 35mm-filmcamera om de wonderen van het oude Egypte aan de wereld te tonen. Daarbij zou het natuurlijk mooi meegenomen zijn als je ergens een verborgen tempel vindt of andere archeologische ontdekkingen doet.
Maar eigenlijk draait de game stiekem om de complexe relatie tussen de twee hoofdrolspelers.

Wandelsimulator

Anders dan in Assassin's Creed hoef je niet voorbij wachters te sluipen of te vechten om je aan de wonderen van Karnak en andere oud-Egyptische bouwwerken te kunnen vergapen. Je kúnt niet eens vechten.
Valley valt te rangschikken in het genre dat oneerbiedig dat van de walking simulators wordt genoemd. Denk aan games als Dear Esther, Vanishing of Gone Home – games die typische acties als springen, stompen en schieten achterwege laten om in plaats daarvan te focussen op de omgevingen en het daarin verweven verhaal.
Een van de beste games in dat genre is naar mijn smaak nog steeds Firewatch van Campo Santo. En datzelfde Campo Santo steekt ook achter Valley. Dat is te merken.

> **"Eigenlijk draait de game stiekem om de complexe relatie tussen de twee hoofdrolspelers."**

Magische plaats

Zoals Firewatch je met een prachtige mix van realisme en gestileerde beelden bijna lijfelijk de wildernis van Wyoming aan het eind van de jaren tachtig liet beleven, verplaatst Valley je overtuigend naar het Egypte van de jaren twintig. Het Egypte dat na de ontdekking van Howard Carter werd beschouwd als een magische plaats waar sprookjes werkelijkheid kunnen worden. Met beelden die doen denken aan die uit films als Lawrence of Arabia, waarin je over uitgestrekte woestijnvlaktes uitkijkt op mysterieuze bouwwerken. Een omgeving die net als in Firewatch opnieuw het decor vormt voor een complexe relatie tussen slechts twee personages, al is je tegenspeelster deze keer niet via de radio maar fysiek aanwezig, inclusief levensecht bewegend kroeshaar.
Valley moet ergens in 2019 verschijnen, en ik sta te popelen om de Tempel van Karnak weer eens te betreden, geheel zonder toeristen en bewakers deze keer. ★



Typisch zo'n vrouwtje dat chagrijnig wordt als ze de touwtjes niet in handen heeft ...

VERWACHTING JURJEN:
Na het meesterlijke Firewatch belooft Campo Santo de lat nog wat hoger te leggen met deze geweldig ogende Egypte-ervaring, inclusief smaakmakend jarentwintigsausje. Liefhebbers van walking simulators hebben iets om naar uit te kijken!

- Van de makers van Firewatch.
- Tempel van Karnak betreden zonder toeristen.
- Betoverend fraaie mix van realisme en stilering.
- Verhaal en setting maken nieuwsgierig.

WALKING SIMULATOR
CAMPO SANTO
2019

PREVIEW | PC | MAC

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET IS ECHT TE KUT OM TE GELOVEN, HOE FUCKING KUT DIE KUTCAMERA IS AFGESTELD."



Maar verder vindt Jurjen Super Mario Maker 2 best een toffe game, hoor.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"OOK DIE ALLESBEHALVE VANZELFSPREKENDE MIX VAN SLIM SARCASME EN DOMME VULGARITEITEN IS WEER PRESENT."



Raf raakt niet uitgesproken over de diepere lagen van Borderlands 3.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"HEY EELKO, IK BEN HALVERWEGE POWERSPY, MAAR IK MOEST INEENS EEN HALVE DAG BESTEDEN AAN EEN MEETING. DUS HET WORDT MORGEN. SORRY MAN. JE VERDIENT BETER. DENK IK DAN, HÈ.



Nu hij weer vaker op de redactie is, beginnen de smoezen ook te komen.

"HUH IK KRIJG GEEN MAILTJES VAN MARTIN MEER DAN OFZO, WANT HEB WEER NIKS GEHAD :-("



Wauw, dit is er wel eentje uit het boekje hoor ...

"SORRY, HEB ER EVEN ONVERWACHTS TWEE DAAGJES UIT GELEGEN."



Aldus onze hofleverancier Samuel op de vraag waar zijn kopij blijft.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

SAMURAI SHODOWN

NIGHT CALL

DRAUGEN

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

HET HOEFT NIET ALTIJD ZO GEWELDDADIG

DE ZONNIGE KANT VAN GAMING

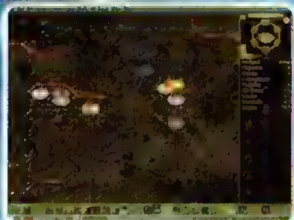
Over de rol van sneeuw, ijs en storm in games kun je zo tig pagina's vullen. Maar de zon en de bijbehorende zomer? Een stuk lastiger. Toch doet JJ een poging. Je maakt immers geen winterse PURetro in de zomer ...

DE ZON IN DE HOOFDROL

Ik moest tot mijn verbazing dus echt goed zoeken om twintig games te vinden waarin die voor iedereen zo belangrijke vuurbol een hoofdrol speelt. Maar het is gelukt – anders had je deze special natuurlijk niet kunnen lezen.



Wave Race (1992)
Het is een duur tijdverdrijf; een kwartiertje jetskiën maakt je snel een euro of 20 lichter, maar over de golven stuiteren in een stralend zonnetje is een heerlijk tijdverdrijf. Kostte écht jetskiën net als de game ook maar 60 euro voor onbeperkt racen.



Rising Sun (2000)
In Japan is de zon een echt ding. Nippon (Japan in het Japans) betekent letterlijk 'oorsprong van de zon'. Vandaar ook de bijnaam 'het land van de rijzende zon'. En dan vertel ik je meteen dat de game Rising Sun over WOII in Japan gaat.



Super Mario Sunshine (2002)
De zomervakantie van Mario en Peach wordt bruut verstoord als het eiland waar ze naartoe gaan – Isle Delfino – het opeens zonder zon moet stellen. Dat kan Mario natuurlijk niet op zich laten zitten. Zou ik ook niet doen.



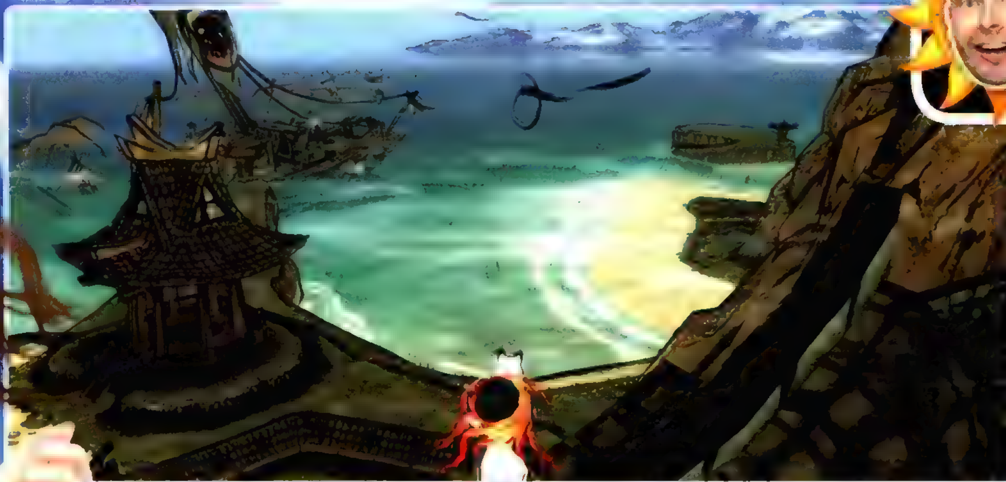
Dead or Alive Xtreme Beach Volleybal (2003)
Toegegeven, de game is behoorlijk aan de seksistische kant, maar strand, zee en een volleybalnetje, dat klinkt voor mij 110 procent als een zonvakantie. Met 12 graden ga je tenslotte niet buiten staan hupsen in je bikini.



Boktai: The Sun Is In Your Hand (2003)
Een game waarin zonnestralen ook een andere rol hebben dan alleen maar schijnen. Jouw karakter, Django, heeft namelijk zijn 'Gun del Sol', waar hij zijn lichtschuwe vijanden (met zonnestralen!) mee kan bestoken.







De winter speelt in talloze games een belangrijke rol. En dat is logisch, want sneeuw, wind, regen, kou en ijs zijn allemaal prima metaforen voor een veelheid aan nare gevoelens zoals onmacht, ontbering, dood, verderf en ellende. De aanblik van een wit, ruig en winderig landschap zorgt direct voor een duistere, 'onaantrekkelijke' sfeer in een spel. De reactie van een speler is meteen 'oef, dit gaat zwaar worden', of 'dit voelt niet prettig'. En dat is exact de mindset waar een developer je doorgaans in wil hebben. Stress zorgt immers voor een verhoogde alertheid en meer adrenaline. Precies de ingrediënten die je nodig hebt om een pittig avontuur aan te kunnen.

Maar de zon? Die gele rakker verschaft de meeste mensen een gevoel van gelukzaligheid. De zon maakt je happy, loom en relaxed. En laten dat nu allemaal gevoelens zijn waar developers niet zoveel mee kunnen ... Ga maar na: waarom zou je met een gelukzalige mindset een ongewis avontuur aangaan, vijanden verslaan, gevaarlijke gebieden exploreren en jezelf in het zweet werken? Nee, in de zon wil je gewoon in een ligstoel liggen. En een ligstoel-game gaat niemand kopen ...

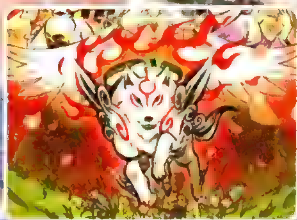
UITDAGING

Ik zadelde mezelf dus met een behoorlijk uitdaging op toen ik het idee voor deze zonnige PURetro bij Martin dropte. Blijkbaar had ik de zomer in m'n bol. Tuurlijk, een reeks games noemen waar de zon in schijnt is geen probleem, »

LENS FLARES

Het enige aspect waar de zon in games echt volle bak voor wordt gebruikt, is het produceren van zogenaamde lens flares. Volgens velen is de lens flare het meest gebruikte grafische effect in videogames. Sommigen spreken zelfs van overdaad of een vloek. De zon als cosmetisch gegeven. Een lens flare is immers een weerspiegeling van de zonnestralen in de lens. Die zie je als speler in de game terug als regenboog of stralenkransen. Fraai, maar bepalend voor de gameplay is het niet.

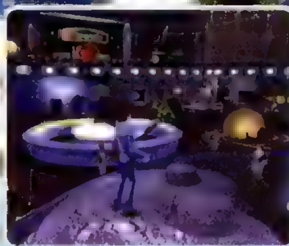




Okami (2006)
Okami in dit lijstje? Yep! Je speelt in deze prachtige game namelijk Okami Amaterasu, de godin van de zon. En dat doe je in de vorm van een fraaie witte wolf. Game of Thrones, eat your heart out!



OutRun 2006: Coast to Coast (2006)
Een van mijn dromen: om ooit van kust naar kust te rijden in de VS – met een cabrio! Als je bij New York begint, dan rij je ook echt de Californische zon tegemoet, en daarom zie je het weer ook echt veranderen in de game.



Night at the Museum: Battle of the Smithsonian (2009)
Larry Daley (Ben Stiller) is museumbewaker en moet het befaamde Smithsonian-museum verdedigen tegen een aanval van een aantal boosaardige types. Wat de zon ermee te maken heeft? Ben moet de job hebben gefikst voordat ie opkomt!



Tropico 4 (2011)
Misschien wel de meest zonvakantie-achtige gameserie die er is. Welkom op Banana Republic. Jammer alleen dat je de hele game door als dictator aan de slag moet (best een zware job). Ik zou er liever fulltime op het strand liggen.



Dead Island (2011)
Deze toffe zombieshooter speelt zich af op het tropische vakantie-eiland Banoi, waar de stranden wit zijn en de zon altijd schijnt. Wat uniek is voor dit genre, want de sfeer in dit soort games is doorgaans donker en onheilspellend. »





ZON, MAAR GEEN ZON

Het is opmerkelijk om te zien hoeveel games de term 'zon' in de titel hebben, zonder dat de zon ook maar enige rol van betekenis in het spel speelt. Behalve dan een beetje lafjes schijnen en in de titel staan. Check Children of the Sun, Pokémon Sun, Arizona Sunshine, Guardians of Sunshine, Close to the Sun, Camp Sunshine, Invisible Sun, de Golden Sun-reeks en zo kunnen we nog wel effe doorgaan.



WOESTIJNGAMES

Eén (groot) nadeel van (te) veel zon is dat de hele natuur naar de knoppen gaat. Je krijgt dorre vlaktes en woestijnen. En woestijnen zijn best populair in games. Niet als complete game, want een zandvlakte is best saai qua vormgeving (behalve in Journey), maar vooral als maps en levels. Denk maar aan de befaamde Desert-map van CS:GO, de Rub' al-Khali-woestijn in Uncharted 3: Drake's Deception, de Mojave Wasteland in Fallout New Vegas, de Nevada-woestijn in Tomb Raider 3 en de Desert of the Dead in Shadow of the Colossus.



Far Cry 3 (2012)
Een van de mooiste zonovergoten tropische eilanden in een videogame. Helaas krijg je van Ubisoft geen minuut de tijd om van de omgeving en zonnestralen te genieten. Zo'n 'alle-vijanden-uit'-mode zouden ze toch eens moeten toevoegen.



Spec Ops: The Line (2012)
Een game waarin de zon ook echt een (minder fijne) rol speelt, anders dan als warmtebron die zorgt voor een bruine body. Nee, de zon is hier een koperen ploert die zorgt voor hitte, droogte en zandstormen. Het zweet breekt je bijna uit.



Pikmin 3 (2013)
Deze game verscheen in de zomer en was dan ook een buitengewoon zomerse editie met veel buiten-levels die baadden in het zonlicht, terwijl de andere Pikmin donkerder waren. Hopelijk smeren de Pikmin zich goed in!



Race the Sun (2013)
Een racegame die verder gaat dan 'zet het weer op zonnig'. Je scheurt in deze zeer bijdetijdse en klimaatneutrale game namelijk in een op zonnekracht aangedreven raceauto. En je checkpoint is de zonsondergang! Zon weg, game weg dus.



Just Cause 3 (2015)
Een tropisch eiland genaamd Medici dat de hele game lekker blijft baden in de zonneschijn. Dat is toch 100 procent zon, zee en strand?! Bijna jammer dat je als Rico Rodriguez de hele zooi aan gort moet knallen.







maar ook veel te makkelijk. In vrijwel elke game schijnt de zon immers wel een keer, maar voor de rest heeft hij geen functie. Zes racegames oplepelen waarbij je de weersomstandigheden op 'Sunny' kunt zetten, telt voor mij ook niet mee. En ook de Summer Olympic Games van Mario kunnen bij mij de toetsing niet doorstaan. Nee, de zon moet echt een bepalende rol in een spel hebben. De gameplay moet erdoor worden beïnvloed. Ik zette de ventilator in zijn werkkamer dus aan, plaatste mijn computerbril op m'n neus (toch een soort zonnebril), nam er een koele kletser bij en ging op zoektocht.

VOOR NIETS ...

Nu ik mijn zonnige onderzoek heb afgerond, durf ik te stellen dat de zon zo'n beetje het meest gebruikte, maar tevens ook het meest nodeloos gebruikte onderdeel van games is. Hoewel alles in de echte wereld om de zon draait (warmte, licht, fotosynthese, et cetera), is die grote gele bol er in 99 procent van de games ... nou ja, gewoon omdat dat ding er nu eenmaal moet zijn. Dat bevreemdt me eigenlijk wel een beetje.

Als afgestudeerd historicus weet ik bijvoorbeeld dat de zon in veel met name oude religies een zeer grote rol speelde in de algemene geloofsovertuiging. De zon als schepper van alles, zeg maar. Waarom wordt met dat mythische gegeven zo weinig gedaan? (Zonne)hitte is ook iets wat maar zelden een rol speelt in spellen, terwijl kou volop wordt ingezet om angstgevoelens op te wekken. Ik weet echter niet wat ik een grotere ontbering vind: 40 graden boven of 10 graden onder nul. Ik zou zeggen: tegen kou kun je je tenminste nog kleden. En wie weet is dat gegeven letterlijk ook wel een ding. Customizing is hot momenteel, en in de volle zon heb je weinig aan. Niet echt handig om geld mee te verdienen. ✖

ZONNIGE MUZIEK

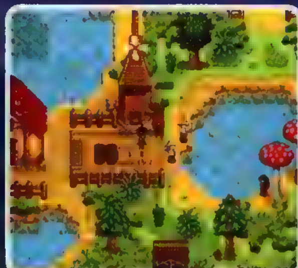
Deze hele PUretro draait om zonnige games, maar er zijn ook een hoop zonnige muziektracks gemaakt voor games die je naar het strand, tropische eilanden en palmbomen doen verlangen. Denk bijvoorbeeld aan The Color of Summer uit Secret of Mana, Besaid Island uit Final Fantasy X, Deep Sea of Mare uit Super Mario Sunshine, Beach Bowl Galaxy uit Super Mario Galaxy, Koopa Troopa Beach uit Mario Kart en Bustin' Up on the Beach uit Kingdom Hearts. Zoals je ziet een hoop Nintendo – ook als het om zon in games gaat. Blijkbaar gewoon zonnig gehumeurde gasten, daar in Japan.



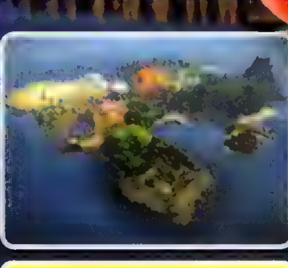




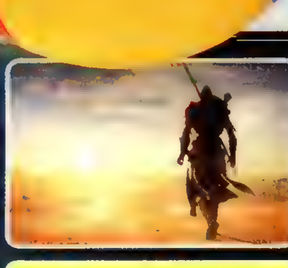
Firewatch (2016)
De zon, of beter gezegd: de hitte die gepaard gaat met langdurige zonneschijn speelt in deze adventure een belangrijke rol. Jij bent een Fire Watcher die in het befaamde Yellowstone National Park moet opletten dat er geen bosbranden uitbreken. De zon is duidelijk niet altijd je vriend.



Stardew Valley (2016)
Elke boer(in) weet dat je zonder de zon niks kunt verbouwen. Vandaar dat het in Stardew Valley doorgaans uitermate zonnig is. Wel altijd hoedje op en goed drinken, want je kunt in dit spel flauwvallen vanwege een zonnesteek.



The Witness (2016)
In deze buitengewoon milieuvriendelijke puzzelgame, waar veel draait om het klimaat, ga je aan de slag op een zonovergoten en uitermate lommerrijk eiland. En het mooie is: er zit een walking mode in zodat je gewoon lekker in de zon kunt chillen.



Assassin's Creed Origins (2017)
Iedereen die weleens in Egypte is geweest weet dat de zon daar altijd schijnt en bovendien in de religie daar wordt vereerd. Dus ook in deze editie van Assassin's Creed, wat de game meteen een fris, vrolijk en stralend uiterlijk geeft.



Ever Oasis (2017)
Je moet jouw oase (de enige plek om je tegen de extreme zon te beschermen) verdedigen tegen de duistere machten die games zo vaak onveilig en duister maken. Meer motivatie heb ik niet nodig om de zon hier eeuwig te laten schijnen.



GRADDUS REVANCHEERT ZICH MET...

THE WITCHER

Klassiekers zijn games die iedereen moet hebben gespeeld. Zo niet, dan is dat – zeker in het geval van een PU-redacteur – onacceptabel! In de rubriek Revanche krijgt de redactie de kans om deze smetjes weg te poetsen; deze keer is Graddus aan de beurt met The Witcher 3: Wild Hunt.

Alle mamagies! Het is dat de billen van Geralts vriendinnetje Yennefer zo fraai in beeld komen, anders was ik tijdens de The Witcher 3-tutorial bijna in slaap gesukkeld. Precies hetzelfde probleem had ik vier jaar geleden; die shit komt zo moeizaam op gang dat ik na een uurtje of twee klaar was met die nukkige grijze Geralt en z'n monotone gewauwel. Het spel belandde op mijn backlog.

Ik heb me daar altijd een beetje schuldig over gevoeld. Als zo veel mensen zeggen dat The Witcher 3 een klassieker is, kan het toch niet zo zijn dat ik er geen hol aan vind?!

EEN HOGER NIVEAU

Ditmaal zet ik door. En zodra de tutorial voorbij is en ik White Orchard in mag, besluit ik eerst de omgeving eens te checken.

De afgelopen jaren brachten onder andere Fallout 4, Kingdom Come: Deliverance en natuurlijk Zelda: Breath of the Wild sandbox-RPG's naar een hoger niveau, maar ik moet zeggen dat The Witcher 3 zeker niet archaïsch aanvoelt. Met name de licht- en weerseffecten zijn prachtig – van de ondergaande zon die achter de graanmolen verdwijnt krijg ik echt nooit genoeg! Ook tof: er is overal shit te vinden! Verborgen schatten en power-ups, miniqueestes die verrassend sterk zijn uitgewerkt – The Witcher 3 heeft goed begrepen hoe je een open wereld boeiend houdt.

Tuurlijk, Geralt praat nog steeds alsof hij net een lobotomie heeft gehad, maar ik begin hem wel meer te waarderen. Vooral die heerlijk cynische 'ik wil je best helpen maar kun je het ook betalen?'-houding past prima bij een wereld waarin dwergen worden gediscrimineerd puur en alleen omdat ze dwerg zijn.

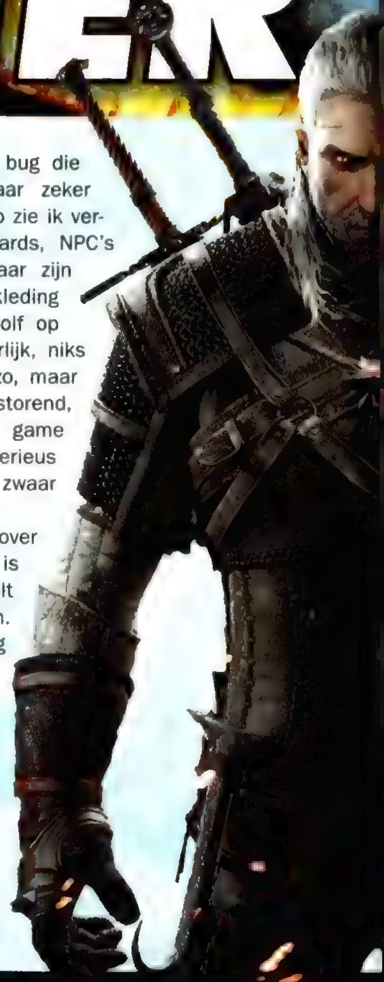
HELEMAAL KOPJE ONDER

So far, so good dus. De uren vliegen voorbij en de smile op mijn gezicht wordt almaar groter. Hoe kan Wouter dit nou geen Gold Award hebben gegev... Plots verandert de weg in drijfzand en zak ik met paard en al door de grond. Ik ga echt helemaal kopje onder! Wat de fuck?!

Het is de eerste bug die ik tegenkom, maar zeker niet de laatste. Zo zie ik verder zwevende guards, NPC's die zelf onzichtbaar zijn maar wel gewoon kleding dragen en een wolf op rolschaatsen. Tuurlijk, niks gamebrekends ofzo, maar wel ongelooflijk storend, helemaal in een game die zichzelf even serieus neemt als een zwaar auto-ongeluk.

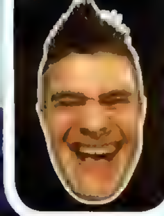
Waar ik ook niet over te spreken ben, is hoe clunky Geralt zich laat besturen. Lopen gaat nog wel, maar als er iets van hoogteverschil in de omgeving zit of als er objecten in de weg staan, beweegt de stoere Witcher zich alsof hij zo stoned is als een garnaal.

Ik weet dat Wouter













3: WILD HUNT

veel kritiek op de combat had, maar zelf vind ik het niet storend. Het simplistische stijltje zorgt er juist voor dat je je niet aan de vele gevechten gaat ergeren, al zijn er momenten dat iets meer diepgang niet had misstaan. Dat wordt wat mij betreft echter ruimschoots gecompenseerd door de hoeveelheid wapens en de toffe magische spells.

MET TERUGWERKENDE KRACHT

Of The Witcher 3 met terugwerkende kracht dan toch een Gold Award verdient? Lastig om te zeggen. Het is een verschrikkelijk goede game, zoveel is zeker, maar door z'n extreem trage opbouw en superserieuze ondertoon absoluut niet voor iedereen. Bovendien is veel van de buggyness ook nu – vier jaar na release – nog altijd actueel. Dat had inmiddels best gefikst mogen zijn.

Daarom zou ik eigenlijk Wouter een Gold Award voor zijn controversiële review willen geven. Hij durfde kritisch te kijken naar een gedoodverfde GotY-kandidaat uit een serie met een enorme hardcore fanbase, en stak zijn nek uit door het spel geen 'makkelijke' 90+ te geven. Anno 2019 staat de man nog steeds achter zijn cijfer (zie kader), en wie ben ik dan om daar tegenin te gaan ... Dus sorry fanboys, ik geef The Witcher 3 ook een 88. Maar alleen omdat er onder papieren artikelen geen haatcomments kunnen worden geplaatst :-P ✖

Game: The Witcher 3: Wild Hunt
Release: 19 mei 2015
Reden van niet spelen: De eerste paar uur grepen me niet. Combineer dat met Wouters bedenkingen (qua smaak zijn we het vaak met elkaar eens) en The Witcher 3 kwam op de backlog terecht om daar heel wat jaartjes te blijven liggen, wachtend op een nieuwe kans.
Verouderd? Grafisch kan The Witcher 3 prima mee. Wel merk je aan de nog altijd prominent aanwezige bugs dat het spel niet uit 2019 komt. Dat wordt tegenwoordig nóg minder gepikt.
Aanrader? Zeker! De cracks hebben The Witcher 3 en z'n vele DLC-uitbreidingen natuurlijk allang achter de kiezen, maar ben je er net als ik nooit aan toegekomen, dan haal je met de Game of the Year Edition voor twee à drie tientjes minstens 100 uur topvertier in huis.

WOUTER OVER Z'N THE WITCHER 3-CIJFER

Wouters 88 voor The Witcher 3 blijft een van de meest discutabele reviews uit de PU-historie. Nog dagelijks krijgt de Veendammer verwensingen naar zijn hoofd omdat hij weigerde het spel een Gold Award te geven. Hoe denkt de hoofdpersoon anno 2019 over z'n cijfer?



"Als je The Witcher 3 had gespeeld in de staat waarin ik 'm speelde, in de tijdsgeest van toen (de buggyness van Assassin's Creed: Unity stond nog vers in ons collectieve geheugen en er was een hetze gaande rondom games die onaf gelanceerd werden), dan had je flink veel door de vingers moeten zien om deze game een Gold Award te geven. Ik kon dat niet en vind mijn oordeel nog steeds rechtvaardig, ondanks alle #88-heisa. Binnenkort ga ik Blood & Wine streamen en m'n mening toelichten, dus hou onze Twitch goed in de gaten!"

2015
SCORE 88



Ondanks de saaie combat en vele bugs die je soms gewoon pijnlijk uit de game trekken, zijn het verhaal, de dialogen en de wereld zo interessant dat je het aan jezelf ownt om The Witcher 3 helemaal kapot te spelen. Een must voor RPG-liefhebbers!

1993
Begin The Witcher-boekenreeks door Andrzej Sapkowski
2007
Release The Witcher
2011
Release The Witcher 2: Assassins of Kings
2015
Release The Witcher 3: Wild Hunt

2019
SCORE 88



Ik vind The Witcher 3 veel leuker dan ik vier jaar geleden dacht. Helaas voor de fanboys geef ik het spel ook nét geen Gold Award, maar bekijk het positief: nu hebben jullie twee redacteuren om tegen te ranten!



DE OORSPRONG VAN ROCKSTAR GAMES

HOE GANGSTER KUN JE WORDEN?!

Bij het vallen van de naam Rockstar Games denk je al snel aan realistische openwereldgames en – misschien nog wel eerder – aan alle controverses die aan het bedrijf kleven. Minder bekend is de ontstaansgeschiedenis van de GTA-ontwikkelaar, dus die tekent Jurjen graag eens voor je op.



De grootste controverses rondom Rockstar vonden plaats in de jaren 2002 tot 2005, toen advocaat Jack Thompson de game-ontwikkelaar voor de rechter sleepte omdat games als Grand Theft Auto: Vice City tieners zouden aanzetten tot geweld. Media en overheden toonden zich in diezelfde periode op hun allerpreutst toen een verstopte mogelijkheid om te kunnen seksen in Grand Theft Auto: San Andreas werd ontdekt en moraalridders wereldwijd schuimbekkend over elkaar heen buitelden van woede. En de relletjes bleven maar komen, ook recenter.
Vorig jaar kwam het Rockstar-label nog negatief in het nieuws vanwege de 100-urige werkweken die sommige werknemers zouden draaien, dit jaar vanwege een mogelijke aanranding door een Rockstar-directeur.
Het zijn serieuze kwesties die serieuze aandacht verdienen. Maar wie tussen de controverses door naar de geschiedenis van Rockstar kijkt, ziet ook een ander verhaal. En dat is vooral het verhaal van één man en zijn visie: Sam Houser.

GANGSTER

De in Londen opgroeiende Sam Houser (1971) wil als kind geen game-ontwikkelaar worden. Ook geen rockster. Nee, hij wil gangster worden, en dat is een beetje de schuld van zijn ouders. Zijn moeder is actrice in gangsterfilms als Get Carter, zijn vader runt de hotste jazzclub in Engeland. De jonge Sam ziet thuis contant hippe mannen in dure pakken rondlopen en raakt gefascineerd door gangsterfilms als The Getaway, The French Connection, The Wild Bunch en The Warriors. Als Sam een jaar of tien is, beseft hij echter dat een criminele loopbaan geen reële optie voor hem is, en gelukkig ontdekt hij dan een andere manier om spannende avonturen te beleven: videogames. Het begint met arcadegames als Space Invaders, Asteroids en (Sams favoriet) Mr. Do!. Al snel staat er een Atari 2600 in huize Houser, gevolgd door een Omega en Spectrum ZX. Zijn twee jaar jongere broertje Dan heeft meer interesse in boeken dan in games, maar Sam dwingt hem vaak om toch mee te spelen.
Sams favoriete game om thuis te spelen, is echter een singleplayer-game: de ruimtesim Elite. Sam is gefascineerd door de manier waarop de game je verplaatst naar een andere wereld, met alle ruimte om te gaan waar je maar wilt en op je eigen manier je geld te verdienen. Vooral de mogelijkheid om in Elite de boef te spelen, spreekt enorm tot Sams verbeelding.

DEF JAM

Tijdens hun studiejaren vinden Sam en zijn broertje Dan een nieuwe liefde: muziek, en dan met name rock en hiphop. Hun grote held is Rick Rubin, die met zijn label Def Jam Recordings acts als LL Cool J en Beastie Boys lanceert, om vervolgens doodleuk Reign in Blood van thrashmetalband Slayer uit te brengen. "Dat pionierswerk van Rubin in de hiphopwereld, en dan opeens met de hardste vorm van rock komen ... ik had toen echt iets van: cooler dan dat wordt het niet! Dit soort mensen heeft me zo enorm geïnspireerd", verzucht Sam in het boek *Jacked*.
Rick Rubin is een rasechte New Yorker en Sam identificeert zich vanuit zijn 'saaie' Londen steeds meer met de mode, cultuur en muziek uit die verre stad. Hij laat zijn haar groeien en draagt dezelfde sneakers als zijn New Yorkse helden in de videoclips die hij op MTV ziet. Voor zijn 18de verjaardag neemt Sams vader hem mee naar New York.

ZOMERBAANTJE

Sam vergaapt zich aan de wolkenkrabbers. De gele taxi's. De hoeren op Times Square. "Vanaf die dag was ik chronisch verliefd op die stad", zegt Sam in het boek. Tijdens een lunch stelt Sams vader hem voor aan Heinz Henn, een marketingman van muzieklabel BMG. Henn verzucht dat het zo moeilijk is om geld te verdienen aan de jeugdcultuur. Brutaal mengt Sam zich in het gesprek. "Waarom is iedereen in de platenindustrie dan ook zo oud? Waarom werken er geen











jonge mensen bij jullie?" Henn rolt met zijn ogen en richt zich op Sams vader. "Je zoon is een idioot. Maar hij heeft wel goede ideeën ..."
En zo krijgt Sam zijn eerste vakantiebaantje bij BMG Records in Londen. Tijdens z'n studietijd werkt Sam bij BGM parttime aan videoclips en videobanden van popartiesten als A-ha en Annie Lennox. Na zijn afstuderen in 1994 verhuist hij naar de pas opgerichte interactieve afdeling van BMG. Die afdeling is eigenlijk in het leven geroepen om interactieve cd-roms van de popartiesten van het label te produceren, maar Sam ziet zijn kans schoon om het label voor de uitgave van videogames te gebruiken.
De eerste games van BGM Interactive, waaronder een wandelsimulator en een golfspel, stellen niet veel voor en floppen. Maar dan komt er ene David Jones van DMA Design op bezoek.

POLITIEMANNEN DODEN

Het Schotse DMA Design scoort in 1991 vrij onverwacht een wereldhit met Lemmings. Op zoek naar een uitgever voor hun volgende games maken ze een deal met BGM Interactive, die als uitgever DMA 3,4 miljoen pond betaalt om vier games te leveren. De eerste moet Race 'n Chase worden, al is Sam Houser aanvankelijk niet zo'n fan van die game, die je vanuit een bovenaanzicht met een politieauto op boeven laat jagen. Dat verandert als DMA een nieuwe versie maakt waarin de rollen zijn omgedraaid.



weetje • weetje

Het originele GTA liet je de boef uithangen in drie steden: Liberty City (gebaseerd op New York), San Andreas (San Francisco/Los Angeles) en Vice City (Miami). Namen die spelers van latere delen ongetwijfeld bekend zullen voorkomen.

"Toen we het mogelijk maakten om in de game politiemannen te doden, wisten we dat we iets bijzonders in handen hadden", herinnert Sam zich. David Jones van DMA wil de controversiële aspecten van de game liefst klein en verborgen houden, terwijl Sam juist besluit deze tot het speerpunt van de game en de marketing te bombarderen. Om het criminele aspect in de titel te laten doorschemeren, wordt die veranderd in Grand Theft Auto.

IDENTITEIT

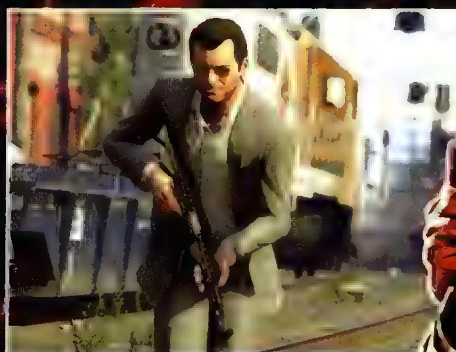
Al vóór de lancering op 21 oktober 1997 spreken de media schande van Grand Theft Auto. Het helpt de game een hitje te worden, vooral in Engeland. In een jaar tijd verkoopt de game ongeveer een miljoen exemplaren.
In 1998 wordt BMG Interactive verkocht aan Take Two Interactive, een kleine Amerikaanse uitgever. Sam Houser wordt gevraagd om naar New York te komen om de Amerikaanse markt te veroveren – een droom die werkelijkheid wordt. Hij neemt zijn broer Dan en een paar andere vrienden mee naar de Big Apple.
Na de Amerikaanse release van GTA in september 1998 denken de mannen na over een vervolg, maar ook over hun identiteit als videogamebedrijf. Ze willen net zo hip & happening worden als Rick Rubin en zijn Def Jam-label. Het moet niet over toys of technologie, maar over lifestyle gaan. Het moet een 'outlaw label' zijn, iets dat de rebelse geest van GTA reflecteert. Even wordt de naam Grudge Games overwogen, maar uiteindelijk denkt Sam dat de naam Rockstar Games hun attitude het best vertegenwoordigt.

OUTLAW ATTITUDE

In de twee decennia die volgen op de oprichting van Rockstar Games in december 1998 wordt GTA opgeblazen tot een fenomeen dat praktisch een genre op zich is. Om de steeds grotere werelden van nieuwe GTA-delen en andere games te kunnen verwezenlijken, worden de teams van Rockstar in Schotland en Engeland steeds groter en ondersteund door studio's in de VS, Canada en India.
Met games als Bully (Canis Canem Edit), Red Dead Redemption en Manhunt blijft het Rockstar-label trouw aan zijn 'outlaw attitude' en is een mediarelletje nooit ver weg.
Als de jonge Sam gangster wilde worden om in het geld te kunnen zwemmen, aanzien te hebben en door velen als boef te worden beschouwd, dan is zijn jeugddroom alsnog uitgekomen. ✖









IN DE KROCHTEN VAN DE GAME-INDUSTRIE

Graddus opent zijn Wansmaakkluis

Leuk hoor, die triple-A titels. Maar misschien ben je eens toe aan iets ... anders? Graddus zet een handvol spellen uit zijn persoonlijke wansmaakkluis in het zonnetje en vertelt waarom iedereen ze ondanks hun wratten en andere oneffenheden tóch moet spelen!

JE WEET DAT JE WANSMAAK HEBT ALS:
• JE BACKLOG VOL KWALITEITSTITELS ALS VAMPYR, CUPHEAD EN GOD OF WAR ZIT, MAAR JE LIEVER VOOR DE DERDE KEER DOOR HET ONOOGLIJKE THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT PLOETERT.
• JE GAMEJOURNALIST BENT EN JE - ONDANKS HET FEIT DAT JE EEN DOWNLOADCODE KRIJGT - 40 EURO BETAALT VOOR EEN FYSIEKE KOPIE VAN SNIPER ELITE V2 REMASTERED.
• JE EEN ARTIKEL SCHRIJFT OVER GAMES DIE IEDEREEN KUT VINDT, MAAR DIE JIJ TOCH AAN WIL RADEN OMDAT JE BEGRIP WIL KWEKEN VOOR JE WANSMAKELIJKE AANDOENING.

YEP, GUILTY! SPECIAAL VOOR DE PU-LEZERS DIE TEGEN EEN STOOTJE KUNNEN, OPEN IK MIJN WANSMAAKKLUIS VOOR EEN EPISCHE REIS DOOR DE KROCHTEN VAN DE GAME-INDUSTRIE.

RETRO WANSMAAKGAMES

De wansmaakspellen waar het allemaal mee begon. Van de Super Nintendo tot aan de PS2: dit zijn de games die aan de basis lagen van mijn vreemde voorkeuren.

• **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (MS Dos, 1987):** Nee, een sléchte game is deze Leisure Suit Larry niet. Wel is dit de meest smakeloze game EVER, waarin je als de vunzige hoerenloper Larry Laffer vooral moet zorgen dat je geen soa's oploopt. Ik was een jaar of zes toen ik die shit speelde! Niet zo gek dus dat ik al op jonge leeftijd het wansmaakvirus heb opgelopen ...

• **Cool Spot (SNES, 1993):** Op een console met Mario en Mega Man heb je het als concurrerende platformer niet makkelijk. Toch maakte toenmalig 7-Up-mascotte Cool Spot met z'n stoere zonnebrilletje en I-don't-give-a-fuck-attitude best indruk ... op mij.

• **Area 51 (PSX, 1996):** Ooit, als puber op een camping in Spanje, ontdekte ik de arcadekast van Area 51. Al m'n pesos verdwenen in die gulzige machine. Toen ik de PSX-versie later op de kop tikte, realiseerde ik me pas wat voor gedrocht deze lightgunshooter eigenlijk is!

• **Cruis'n World (N64, 1998):** Racen door kartonnen sprite-omgevingen. Übersimplistische besturing. Karikaturale uitbeeldingen van o.a. Moskou, Mexico en Japan waar je tegenwoordig de complete SJW-kliek mee op je dak krijgt. Klinkt als een recept voor een wansmaakgame, en dat is Cruis'n World dan ook.

• **GoldenEye: Rogue Agent (PS2, 2004):** Het debiele broertje van GoldenEye 007. Nuff said!







LAST-GEN WANSMAAKSPELLEN

De last-gen (Xbox 360, PS3 en Wii) was voor wansmaakgamers misschien wel de beste periode ooit. Alsof uitgevers massaal dachten 'fuck verkoopcijfers, als Graddus het maar leuk vindt'. Mijn favorieten:

• **Dead or Alive Xtreme 2 (PS3, Xbox 360 en PC, 2006):** De game die van Boris een 99 kreeg omdat hij niet begreep waarom het in zijn ogen net zo kutte Zelda: Twilight Princess een 100 scoorde. Nu verdient DOAX2 waarschijnlijk een ietsiepietsie lager cijfer, maar de boob-physics blijven impressive!

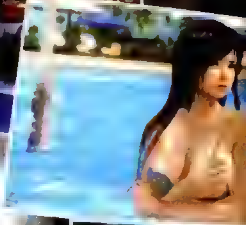
• **Turning Point: Fall of Liberty (PS3, Xbox 360 en PC, 2008):** Bij de PU zat ooit een poster van Turning Point met nazisoldaten die voor het Witte Huis marcheren. Het is de game in een notendop: lollig, lomp en smakeloos. De poster hing een tijd bij mij thuis tot er een keer een date langskwam die zei: WAT DE FUCK IS DAT?! Tussen ons is het nooit meer wat geworden ...

• **Wolfenstein (PS3, Xbox 360 en PC, 2009):** Nog steeds mijn favoriete Wolfenstein. Waar de nieuwe delen toch een soort moralistisch sausje over alles heen gooien, biedt deze Wolfie Duitsers blaffen in z'n puurste vorm.

• **Alpha Protocol: The Espionage RPG (PS3, Xbox 360 en PC, 2010):** Unieke RPG waarin je het een keer níét tegen orcs en draken opneemt, maar tegen terroristen!

• **Dead Island (PS3, Xbox 360 en PC, 2011):** Het concept achter Dead Island is briljant: zombies hebben een tropisch eiland overgenomen en als speler sla je ze allemaal de hersens in. Jammer dat de schoonheidsfoutjes nogal euh ... prominent aanwezig zijn.





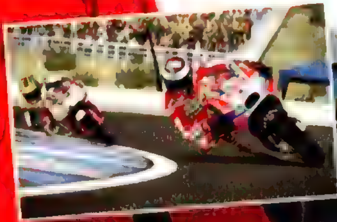




RECENTE WANSMAAKKLUIS-AANWINSTEN

Natuurlijk komen er ook vandaag de dag nog genoeg wansmakelijke games uit. De 'must-haves':

- **Sniper: Ghost Warrior 3 (PS4, Xbox One en PC, 2017):** Effe serieus, Sniper: Ghost Warrior 3 is gewoon een hele goede sluipschutterssim, waarin je bij elk schot rekening moet houden met afstand, wind en kogelval. Jammer dat alles eromheen zo matig is uitgewerkt.
- **De racegames van Milestone (PS4, Xbox One en PC):** WRC, MotoGP, Gravel, Ride ... nee, géén van Milestones racers kun je triple-A noemen. Waarom ik die spellen dan toch graag speel? Tja, waarom luisteren mensen vrijwillig naar Frans Bauer?
- **State of Decay 2 (Xbox One en PC, 2018):** Zombiesurvival + permadeath is in State of Decay 2 nog even leuk als in het origineel. De graphics zijn bovendien flink verbeterd, al degraderen de overal aanwezige bugs de game toch tot categorietje 'wansmaak'.
- **Kingdom Come: Deliverance (PS4, Xbox One en PC, 2018):** Een van de meest ambitieuze games van het afgelopen decennium, die het leven in de Bohemen van de 15de eeuw tot in detail nabootst. Dan wil ik best door de vingers zien dat NPC's zich gedragen alsof ze net een grote winterpeen in hun anus gepropt hebben gekregen.





REDACTEUREN MET WANSMAAK?

IK GELOOF NIET IN WANSMAKELIJKE GUILTY PLEASURES; ALS IK IETS LEUK VIND, DAN ZIT ER BLIJKBAAR WAARDE/KWALITEIT IN! IK HEB DUS GEEN GAMES WAAR IK ME VOOR SCHAAM. DAT GEZEGD HEBBENDE: IK VIND RESIDENT EVIL 6 EEN MEESTERWERK TERWIJL DE REST VAN DE WERELD EROP SCHIJT, DUS JA ...





IK SPEEL GRAAG BULLETSTORM. LOMP EN DOM GEWELD = TOF!

BRAWL STARS OP DE SMARTPHONE. MOBIEL GAMEN JA! SO WHAT? WAT MOET JE ANDERS DOEN ALS JE GLORIEUS OP DE IVOREN TROON ZIT TE STINKEN?!





IK SPEEL EIGENLIJK GEEN GAMES DIE IN DE CATEGORIE 'WANSMAAK' VALLEN. OF IS FORTNITE ZOIETS?



SUPER SEDUCER 2. DEZE GAME HAD IK AANGEVRAAGD VOOR DE RUBRIEK VAN ED, MAAR HEB IK STIEKEM ZELF OOK UITGESPEELD. ZO SLECHT EN ZO FOUT DAT HET WEER GRAPPIG WERD.

WANSMAKELIJKE VOOROORDELEN

Aan wansmaak kleeft een aantal hardnekkige vooroordelen. Zo denken veel mensen dat het een synoniem is voor 'slecht'. Onzin! Niet elke wansmaakgame is per definitie kut; het is meer dat mainstream media liever de nadruk leggen op minpunten (vaak bugs en technische mankementen) dan dingen die wél tof zijn.

Ten tweede is wansmaak ook niet hetzelfde als een guilty pleasure. Dat is een term voor het spelen van iets waar je je eigenlijk voor schaamt omdat het sociaal gezien not done is (zoals **Candy Crush** of een seksgame), terwijl een echte wansmaakgamer juist trots is op zijn unieke smaak!

Als laatste kun je wansmaak simpelweg niet in een hokje stoppen. Ik merk dat 'foute' games zoals macho-shooter **Bulletstorm** vaak onder de noemer 'wansmaak' worden gedropt, of als 'echt een game voor Graddus', maar dat klopt niet. Ik vind Bulletstorm namelijk compleet kut en cliché. Nee, wansmaak kan elk spel uit elk genre betreffen. Het enige criterium is eigenlijk dat het over het algemeen als een zaadgame wordt gezien, maar dat jij er als wansmaakgamer gewoon keihard van geniet! ✖



LEGENDEN VAN DE FPS HALL OF FAME



Het feit dat je als speler van first-person shooters de hoofdpersonen zelden in-game te zien krijgt, is wellicht het meest ironische element van dit genre. FPS-games bevatten namelijk een paar van de meest legendarische personages; figuren die hun genre hebben verrijkt met hun charisma en gameplay-innovaties. Dit is hun Hall of Fame.

DUKE NUKEM

Game: Duke Nukem 3D (1996)
Innovaties: Attitude, interactiviteit, sexappeal
Klonen: Caleb (Blood), Lo Wang (Shadow Warrior)

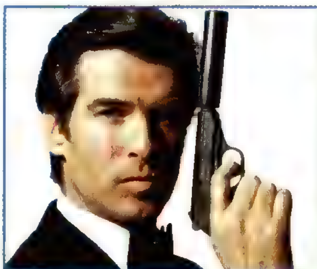
Misschien heeft B.J. grotere spierballen en Doomguy grotere guns, maar als het om pure attitude gaat, heeft niemand een grotere dan The Duke. Hij domineert z'n vijanden zowel met geweld als met gestolen Hollywood-oneliners. Hij is de eerste FPS-protagonist die weigerde een leeg omhulsel te zijn voor de speler; Duke had daar een veel te groot ego voor. Zijn game was minstens net zo ambitieus – bijna alles in Duke Nukem 3D kon kapot of mee geïnteracteerd worden. En daar hoorden ook naakte vrouwen bij; Duke gaf tussen het knallen door graag wat dollars aan de dames van lichte zeden. Deze mate van interactiviteit was ongekend in het FPS-genre, en het overdreven kwajongensgedrag van Duke Nukem was hier een iconisch vehikel voor.



JAMES BOND

Game: GoldenEye 007 (1997)
Innovaties: Filmgame, console-FPS, missie-objectives, spionage
Klonen: Joanna Dark (Perfect Dark), Cate Archer (No One Lives Forever), Sgt. Cortez (TimeSplitters)

In een genre dat overspoeld werd door groteske spierbundels, intens geweld en de muis-en-toetsenbordcombinatie, was James Bond een revolutionaire held. Zijn avontuur bewees dat Hollywood-films een perfecte blauwdruk kunnen vormen voor een intrigerende FPS, dat spionnengadgets prima toevoegingen zijn aan een arsenaal van schietijzers, en – jawel – dat dit soort shooters zich prima thuis kunnen voelen op consoles!
James Bond bracht tevens subtiliteit en klasse naar het genre door het schietgeweld slechts een onderdeel van de algehele ervaring te maken. De toevoeging van extra missiedoelen, zoals het bevrijden van een gijzelaar, zorgde ervoor dat je je werkelijk een geheim agent voelde. Bond injecteerde de FPS met een flinke dosis Hollywood. En heel veel stijl!



GORDON FREEMAN

Game: Half-Life (1998)
Innovaties: Cinematografie, scripted sequences
Klonen: Chell (Portal), Jack Wynand (BioShock)

Bond bracht film naar de FPS, maar Freeman stopte de twee in een blender. Het eindproduct? De meest innovatieve, meest verhalende FPS sinds Doom. Freeman werd een icoon omdat hij eigenlijk een antiheld is: een tengere wetenschapper die nooit gevochten heeft; een nerd met een bril die simpelweg probeert te overleven in een apocalyptische wereld. Ook staan zijn intelligentie en vastberaden zwijgen symbool voor de volwassenheid en ernst waar het genre naartoe groeide. *He's the brains, not the brawn.*



KYLE KATARN

Game: Star Wars: Dark Forces (1995)
Innovaties: Star Wars, worldbuilding, nostalgie, third-person
Klonen: Clone Trooper (Republic Commando), Jaden Korr (Jedi Academy)

Kyle Katarn werkte ooit voor het duistere Keizerrijk, tot hij een huurling werd en zo in contact kwam met de rebellen. Uiteindelijk zou hij zelfs de kracht van de Force voelen en een Jedi worden, maar niet voordat hij het met 'conventionelere' wapens tegen het Keizerrijk zou opnemen.
Dark Forces bewees meerdere dingen: dat Star Wars verrassend goed werkte in een FPS-context, dat je geen lightsabers nodig hebt om een vette Star Wars-game te maken én dat een volledig nieuw personage net zo populair kan worden als een Skywalker of een Solo. Videogames in het Star Wars-universum bestonden al lang, maar schieten met een blaster rifle of bowcaster voelde pas écht lekker als je het vanuit Kyle Katarn z'n perspectief deed. Toen hij in deel 2 z'n eigen lightsaber kreeg, liet hij zelfs zien dat schakelen tussen first- en third-person erg tof was; een primeur voor 't genre!







WILLIAM JOSEPH 'B.J.' BLAZKOWICZ

Game: Wolfenstein 3D (1992)
Innovaties: Euh ... het gehele f*cking genre?
Klonen: Doomguy (z'n afstammeling), Taradino Cassatt (Rise of the Triad)

B.J. is te beschouwen als de peetvader van de first-person shooter. In Wolfenstein 3D ontsnapte deze Joods-Poolse spion uit een nazigevangenis, waarna hij zowat in z'n eentje het gehele regime aan gort wist te knallen. Inclusief Adolf Hitler. In een mech.

B.J. is een man van weinig woorden – hij laat zijn guns praten – die met z'n onvermurwbare houding en extreem gespierde lichaam het perfecte prototype vormde voor de FPS-hoofdpersoon. B.J. heeft in de nieuwe serie Wolfenstein-games meer diepgang gekregen, maar blijft alsnog hét boegbeeld van testosteron.



DOOMGUY / THE DOOM SLAYER

Game: Doom (1993)
Innovaties: Tactiek, multiplayer, wreedheid, heavy metal
Klonen: Security officer (Marathon), Ranger (Quake)

Was B.J. het prototype; zijn achter-achterkleinzoon (ja, écht!) 'Doomguy' is de volmaakte versie. Deze marinier werd voor straf naar Mars gestuurd nadat hij weigerde op onschuldige burgers te schieten. Gelukkig maar, want op de rode planeet barstte de hel los, en hij was als enige badass genoeg om dat varkentje eigenhandig te wassen.

Demonen slachten is een stuk intenser dan nazi's doden, en Doom reflecteert dat met complexe, doolhofachtige levels, iconische wapens en een heavy metal-esthetiek waar ouders van in hun broek pisten. Ook introduceerde hij het begrip deathmatch aan de wereld: first-person shooten tegen elkaar! Doomguys toorn werd zelfs zo legendarisch dat hij z'n menselijkheid ontsteeg en door de hel werd omgedoopt tot The Doom Slayer. Hij ís de first-person shooter.



MASTER CHIEF JOHN-117

Game: Halo: Combat Evolved (2001)
Innovaties: Consoles, epiek, wapendriehoek
Klonen: De meeste militaire shooters

Master Chief is de ultieme samensmelting van alle innovaties die het FPS-genre rijk is. Hij is het lege, groene, power fantasy-omhulsel van Doom. Hij brengt de epiek van Star Wars. Hij vertelt een meeslepend, cinematografisch verhaal à la Half-Life. Hij herbevestigt de console als een geschikt platform voor het genre, als een overtreffende trap van GoldenEye 007. En daarnaast introduceerde hij z'n eigen tactische innovaties, zoals regenererende health en de perfect gebalanceerde gevechtsdriehoek van granaten, melee-aanvallen en schietijzers. Master Chief is het gezicht – of beter gezegd: de helm – van de moderne (lees: militaire) first-person shooter, ongeacht of er sciencefiction in het spel is of niet.

SAM 'SERIOUS' STONE

Game: Serious Sam: The First Encounter (2001)
Innovaties: Arcadegevoel, hordes
Klonen: Daniel Garner (Painkiller), Willford Rockwell (Will Rock)

Elke actie heeft een reactie, en Sam Stone is de reactie op de veel te serieuze, verhalende richting die het moderne FPS-genre was ingeslagen. Sam pleit voor een tijd waarin schieten gewoon nog om schieten draaide, en waarin gespierde helden als Duke Nukem lachend aars konden kicken. Hij neemt zichzelf én het genre dan ook helemaal niet serieus. Zijn avonturen draaien om kwantiteit; om het plezier van het ongegeneerd afknallen van duizenden vijanden. Verstand op nul, dus. Net als Sam zelf.



SAMUS ARAN

Game: Metroid Prime (2002)
Innovaties: Sprong van 2D naar 3D, platformen, verkenning
Klonen: Faith (Mirror's Edge)

'First-person heldin' is niet waar je meteen aan denkt als je Samus' naam hoort, maar dat is juist de kracht van dit icoon: zij is een van de weinige protagonisten die op uiterst succesvolle wijze de sprong van 2D (platformer) naar 3D (first-person shooter) heeft weten te maken! Wellicht nog indrukwekkender is hoe de veelzijdigheid van haar power armor extreem veelzijdige avonturen faciliteert; de Metroid Prime-games worden daarom ook liefkozend 'first-person adventures' genoemd. Samus kan met haar armkanon net zo destructief uit de hoek komen als haar schietgrage concullega's, maar wie in haar huid kruipt, doet dat voornamelijk om te verkennen, te puzzelen en te platformen. En ja, ze is de enige vrouw in deze Hall of Fame, maar ze staat haar mannetje als geen ander.



DE HEAVY EN Z'N VRIENDEN

Game: Team Fortress 2 (2007)
Innovaties: Klasses/heroes in team-based multiplayer
Klonen: The Battleborn (Battleborn), Champions (Paladins), Overwatch (Overwatch)

Wat is er beter dan één FPS-held? Negen FPS-helden! Deathmatch is nooit de enige vorm van multiplayer geweest in de wereld van FPS-games, en de noodzaak aan tactischer, meer teamgerichte modi (zoals Capture the Flag en King of the Hill) uitte zich in letterlijke belichamingen van uiteenlopende rollen en speelstijlen. Zoals de ondersteunende The Sniper, de helende Medic, de defensieve Engineer, de snelle Scout en – natuurlijk – de goedlachse, meme-waardige, vernietigende Heavy van Team Fortress 2. Stop deze klasses in een Pixar-waardig jasje en je hebt het meest onvergetelijke groepje helden dat het genre ooit heeft gekend ... totdat de flamboyante, diverse, LGBTQ-vriendelijke leden van Overwatch ten tonele verschenen, tenminste! ✖



DE VERSCHILLEN WORDEN STEEDS KLEINER!

GAMEN OP TV ... OF TOCH EEN MONITOR?

Waarom moet je een monitor hebben en zou je niet gewoon een tv gebruiken om je pc-games op te spelen? Of andersom: heeft het wel zin om je console op een gamemonitor aan te sluiten? Waar moet je op letten als het gaat om de resolutie, hdmi, refreshrates, latency of hdr? Florian brengt de feiten!

Lange tijd waren monitoren superieur ten opzichte van televisies als het gaat om beeldkwaliteit en features die vooral voor gamers belangrijk zijn. De laatste paar jaar hebben de high-end tv's echter een ware inhaalslag gemaakt, en anno 2019 zou ik in bepaalde gevallen zelfs zeggen dat tv's op veel vlakken net zo goed of zelfs béter zijn dan monitoren. Hierdoor wordt het steeds interessanter om een big-ass tv te gebruiken om je pc-games op te spelen, maar er zijn een paar belangrijke zaken om in de gaten te houden.

In de basis krijgen tv's dan wel steeds meer features die monitoren ook hebben, maar alleen high-end tv's kunnen daar op een fatsoenlijke manier mee omgaan. Het is nog steeds overduidelijk dat de gemiddelde televisie niet bedoeld is om een pc op aan te sluiten, maar door de nieuwe features is het wel steeds beter te doen. Om te beginnen is er de resolutiekwestie ...

RESOLUTIE

Tegenwoordig zijn de meeste tv's al 4K, en zelfs de eerste 8K-tv's staan sinds eind vorig jaar in de winkel te shinen. 4K-monitoren zijn ook al een tijdje verkrijgbaar, maar het verschil met tv's zit 'm in upscaling. 4K-televisies hebben namelijk maar één native resolutie: 3840 x 2160 pixels. Alle andere signalen met een minder hoge resolutie zullen automatisch worden opgeschaald naar de 4K-resolutie – of je dat nu wil of niet. Games die via een pc op 1440p draaien zullen dus nooit als 1440p op het scherm van een 4K-tv verschijnen; het zal altijd upscaled 4K zijn.

Een 4K-monitor heeft meestal native ondersteuning voor de 4K-resolutie en alle resoluties die daar onder zitten. Op een monitor kun je vaak zelfs een custom resolutie instellen. Het voordeel is dat gamebeelden dus nooit eerst langs upscaling-software hoeft te lopen om te worden weergegeven.

De laatste jaren zijn er echter flinke stappen gemaakt op het gebied van upscaling, maar in de regel ziet content er nog steeds het best uit op een beeldscherm met native ondersteuning voor de betreffende resolutie. 1440p oogt bijvoorbeeld vaak minder mooi op een 4K-tv dan op een 4K-monitor, die de boel netjes weergeeft als native 1440p. Dat valt op een relatief kleine monitor misschien niet zo op, maar op oversized televisies ga je echt zien dat er upscaling wordt gebruikt.

REFRESHRATE

Een ander belangrijk punt is de refreshrate. Pc-gamers kunnen al jaren genieten van hoge framerates op monitoren (tot wel 240 Hz), maar op een tv zit je meestal vast aan 50 Hz. Voor consoles is dat niet zo'n probleem, aangezien de meeste consolegames op 30 of 60 frames per seconde draaien en de consoles zelf gelimiteerd zijn tot de hdmi 2.0-standaard, maar daarover later meer. Daarom heeft het ook niet zo veel zin om je console op een monitor aan te sluiten. Laat je verder niet misleiden door mooie praatjes van tv-fabrikanten die het over 1000 Hz-tv's hebben; dat zijn softwaretrucjes met wat ze 'black frame insertion' noemen. Ook hier gaat het erom dat het paneel van de televisie native ondersteuning biedt voor hogere refreshrates.

Er zijn nog maar weinig tv's die daadwerkelijk hogere refreshrates op de juiste manier kunnen tonen, maar een aantal recente toestellen kan nu tot 120 Hz weergeven – in zowel 1080p als 4K. De verwachting is dat toekomstige tv's steeds vaker 120 Hz gaan ondersteunen, al is het alleen maar door de komst van de nieuwe hdmi 2.1-standaard, die overigens ook ondersteuning biedt voor variabele refreshrates, oftewel Freesync.









DISPLAYPORT VS HDMI

Displayport was lange tijd op alle vlakken beter dan hdmi, maar nu hdmi 2.1 officieel is gelanceerd en de eerste tv's gebruikmaken van de nieuwe standaard, is hdmi weer de koning. Met hdmi 2.1 is het nu mogelijk om 4K-, 8K- en zelfs 10K-beelden met een hoge refreshrate weer te geven! Aangezien zowel Sony als Microsoft hebben aangegeven dat hun next-gen consoles in staat zijn 4K-games met 120 fps af te spelen, is het vrijwel zeker dat de nieuwe consoles hdmi 2.1 ondersteunen.

Ook de nieuwe generaties videokaarten zullen hdmi 2.1-ondersteuning krijgen, maar als je op dit moment je pc op een tv wil aansluiten, ben je dus altijd gebonden aan hdmi 2.0 met een maximumdoorvoer van 4K en 60 Hz. De huidige displayport-aansluiting op high-end videokaarten is wel geschikt voor 4K met een refreshrate hoger dan 60 Hz, maar er bestaan helaas geen televisies met een displayport-ingang.

Om future proof te zijn, zul je dan ook een tv met hdmi 2.1-ingangen moeten hebben, maar daar moet je nu nog erg diep voor in de buidel tasten. Kijk maar eens naar de nieuwe oled-modellen van LG en de high-end 8K-lcd-tv's van Sony en Samsung.

LATENCY

Heel belangrijk voor hardcore gamers – en in feite dé reden waarom je een monitor zou kiezen in plaats van een tv – is de latency van het beeldscherm, oftewel de vertraging tussen jouw input in een game en de weergave op het beeldscherm. Monitoren die speciaal zijn gemaakt voor gaming, hebben een fantastische latency van soms maar 1 milliseconde (een duizendste van een seconde), waardoor er praktisch geen vertraging zit tussen wat jij doet in de game en wat je ziet op het beeldscherm. Vooral voor gamers op hoog niveau is een latency van 1 ms een must-have op een monitor.

Tv-fabrikanten kunnen hier vooralsnog alleen van dromen, maar toch worden er flinke stappen gezet. De nieuwste generatie oled-tv's van LG zitten nu bijvoorbeeld al onder de 10 ms, en ook de andere fabrikanten zijn eindelijk wakker geworden en zijn zich maar al te goed bewust van het feit dat er veel gamers zijn die hierom vragen. Zo snel als 1 ms zullen tv's waarschijnlijk nooit gaan, maar voor het overgrote deel van de gamers is dat ook niet nodig. De grens ligt zo'n beetje op 30 ms vertraging, en alles daaronder is heel goed speelbaar op een tv.

HDR EN FORMAAT

'Te groot bestaat niet' is al jaren mijn motto als het om tv's en monitoren gaat. Het is juist ideaal voor de immersie om een zo groot mogelijk beeldscherm voor je snufferd te hebben staan; waarom ga je anders naar de bioscoop?! Monitoren worden steeds groter, maar voor hetzelfde geld koop je een tv die minstens twee keer zo groot is. En ja, dat is zeker wat waard tijdens het gamen.

Daarnaast is de hdr-weergave op een tv vele malen beter dan op zelfs de allerduurste gamemonitor. Dat heeft te maken met de latency die hdr oplevert, en die moet juist zo laag mogelijk worden gehouden op een gamemonitor. Games met hdr-ondersteuning zien er meesterlijk uit op een grote high-end 4K-tv met goede hdr-ondersteuning, nog veel vetter dan op een gamemonitor!

Tv's hebben dus nog wat in te halen als het gaat om refreshrate en latency van monitoren, maar andersom kunnen de monitoren nog een puntje zuigen aan het formaat en de hdr-weergave van nieuwe tv's. Het verschil wordt echter duidelijk steeds kleiner en de lijn tussen tv's en monitoren gaat de komende jaren steeds meer vervagen – mark my words. ✖





OM DE LULLIGSTE REDENEN
DEZE GAMES WERDEN ONS NIET (LANGER) GEGUND!

Is er iets frustrerender dan te horen krijgen dat een langverwachte game halverwege de ontwikkeling opeens gecanceld wordt? Ja: erachter komen dat een game die al een tijdje uit is zomaar uit de digitale/fysieke schappen is getrokken! Samuel ging op zoek naar de meest aansprekende voorbeelden.



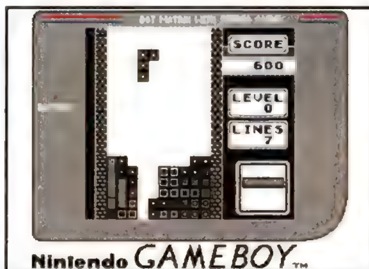
(DE GAME BOY-VERSIE VAN) TETRIS (1989)

UBISOFT WILDE OOK EEN HAPJE COMMUNISME

Alexey Pajitnov ontwikkelde het legendarische Tetris in 1984. Hij kreeg er echter geen rode cent voor, want hij ontwikkelde de game als ambtenaar, waardoor Tetris in feite eigendom was van de Russische staat (pas twaalf jaar later richtte Pajitnov The Tetris Company op en kreeg hij de rechten terug).

Rusland wist de verslavende puzzelgame aan meerdere partijen te slijten, waarvan Nintendo er één was. Tetris werd gebundeld met een nieuw apparaatje genaamd de Game Boy en beide producten werden een wereldwijd fenomeen. Sindsdien zijn er meerdere versies van Tetris op Nintendo-apparaten verschenen, maar het Game Boy-origineel bleef zo geliefd dat ie via de Nintendo eShop zelfs opnieuw werd uitgegeven voor de 3DS.

Een dikke drie jaar later kondigde Nintendo echter opeens aan dat de game van deze dienst zou worden verwijderd. Niemand weet exáct waarom, maar het is vast geen toeval dat Ubisoft rond dezelfde tijd Tetris Ultimate uitbracht. Ondertussen mag Nintendo óók weer Tetris-gerelateerde producten uitbrengen, waarvan het geweldige Tetris 99 een voorbeeld is, maar het Game Boy-origineel blijft helaas pijnlijk afwezig.



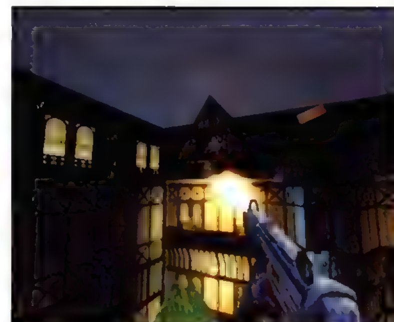
BEIDE NO ONE LIVES FOREVER-GAMES (2000 & 2002)

NIEMAND WEET WIE DE GAME BEZIT

Zowel The Operative: No One Lives Forever als het vervolg (No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way) zijn uitstekende (en helaas zo goed als vergeten) first-person shooters met een vleugje stealth in een fraai James Bond-achtig jasje. Deze pc-exclusives waren zelfs zo goed dat ze ten tijde van release de beste FPS-games sinds Half-Life werden genoemd. Perfect voer voor een heruitgave!

Die mening werd gedeeld door het geweldige Night Dive Studios (het bedrijf dat tegenwoordig 'dode' licenties oppikt van oude pc-games zoals System Shock 2, om die speelklaar te maken voor hedendaagse platformen als GOG.com en Steam), dat vervolgens zijn best deed om de rechten van beide NOLF-titels te verkrijgen en ze opnieuw uit te brengen. Het probleem? Géén van de drie uitgevers die in het verleden betrokken waren bij de release van de games (Warner Bros., 20th Century Fox en Activision) wist te vertellen bij wie de rechten precies lagen. Erger nog is dat geen van de drie partijen interesse had om dat verder uit te zoeken.





TOO HUMAN (2008)

EEN 'UNREAL' VERHAAL

In mei 2005 kondigde ontwikkelaar Silicon Knights aan dat het de toen nog te verschijnen Unreal Engine 3 voor ál hun next-gen games zou gebruiken, waarvan Too Human de eerste zou zijn. Ze waren zelfs zo enthousiast om met de engine aan te slag te gaan dat vroege versies van de game gebouwd waren op onvoltooide prototypen van de engine.

In 2007 klaagde Silicon Knights engine-maker Epic Games echter aan; het bedrijf vond dat Epic niet genoeg had geholpen bij het gebruik van de Unreal Engine 3 én dat Silicon Knights niet op tijd was voorzien van de voltooide engine. Dat was geen slimme zet, want een paar maanden later klaagde Epic Games hén juist aan voor schending van copyright en misbruik van bedrijfsgeheimen. Epic won die rechtszaak, met als gevolg dat Silicon Knights meer dan vier miljoen dollar moest betalen én Too Human voorgoed moest verwijderen van de Xbox Live Marketplace.





(2X) DEADPOOL (2013)

DEADPOOL IS NOU EENMAAL NIET MAKKELIJK TE DODEN



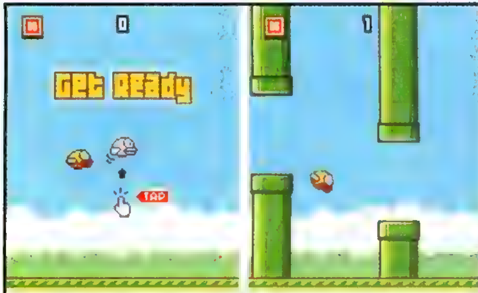
Hack & slash-game Deadpool was niet bepaald goed, maar gezien de bizarre en unieke humor die het bevatte had het zeker wel bestaansrecht. Daarom vond iedereen het érg raar dat de game op 31 december 2013 uit alle onlinewinkels werd verwijderd, slechts een halfjaartje na uitgave. De reden? Uitgever Activision verloor de licentie op ál hun Marvel-games toen Marvel opgekocht werd door Disney. De gamewereld verloor toen dus niet alleen Deadpool, maar ook games als Spider-Man: Shattered Dimensions (huil!) en X-Men: Destiny (godzijdank!). Begin 2016 kwam de Deadpool-film echter uit en die bleek tegen alle verwachtingen in succesvoller te zijn dan, euh, bijna alles. Hierdoor kreeg Activision dollartekens in de ogen, waardoor ze bij Disney aanklopten om te vragen of ze hun oude Deadpool-game opnieuw mochten uitbrengen, in de hoop mee te kunnen liften op het succes van de film. Dat mocht, en de game werd 'geremasterd' uitgebracht op PS4 en Xbox One. Wederom tijdelijk, want op 31 december 2017 verviel de licentie wéér. Voorgoed, deze keer?

FLAPPY BIRD (2013)

SCHULDGEVOEL IS EEN KRACHTIGE EMOTIE

De bedrieglijk simpele mobile game Flappy Bird, waarin je al tikkend een vogeltje langs lange groene pijpen moet leiden, werd direct een wereldwijde hit dankzij de verrassend competitieve moeilijkheidsgraad. De game was in januari 2014 de meest gedownloade app van de gehele iOS App Store, en volgens schattingen verdiende de Vietnamese ontwikkelaar Dong Nguyen zo'n $ 50.000 per dag aan in-game advertenties.

Je kunt de beste man echter niet van gebrek aan integriteit beschuldigen, want een maand later verwijderde hij de game van zowel de App Store als Google Play, ondanks de zakken met geld die hij eraan verdiende. De reden? Hij had geen rust meer in zijn leven. Niet alleen werden hij en z'n familie constant lastiggevallen, hij zag om zich heen ook hoe de verslavende werking van de game letterlijk levens aan het kapotmaken was, bijvoorbeeld in de vorm van moeders die hun kinderen geen aandacht meer gaven. Wow. Nog geen 24 uur nadat de game was verwijderd, werden zowel de App Store als Google Play overspoeld met ontelbare Flappy Bird-klonen, maar de meeste daarvan zijn ondertussen eveneens verwijderd.



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME (2010)

7 KWADE EXEN? NEE, 5 KWADE COPYRIGHTHOUDERS

Scott Pilgrim vs. The World is geweldig; de originele serie strips is onvergetelijk, de film is een terechte cultklassieker en de videogame is een onderschat beat 'em up-pareltje. Het belachelijke concept, van een nerd die het hart van een veel te cool meisje moet winnen door haar zeven kwaadaardige exen te verslaan, vertaalt zich nou eenmaal gemakkelijk naar bijna elk medium.



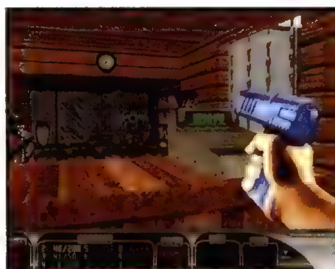
Op 30 december 2014 werd de game echter uit de Xbox Live Marketplace en PlayStation Store verwijderd. Er is nooit een officiële reden voor gegeven, maar de geruchten gaan dat de game te veel gecopyright materiaal bevatte van te veel verschillende partijen, namelijk striptekenaar Bryan Lee O'Malley, uitgever Oni Press, Anamanaguchi (de band verantwoordelijk voor de soundtrack), Universal Studios (die de film gedistribueerd heeft) én ontwikkelaar/uitgever Ubisoft, die de game als een financiële flop beschouwde. Klinkt als een behoorlijk bureaucratisch zooitje.

DUKE NUKEM 3D: MEGATON EDITION (2013)

GEARBOX GUNDE DEVOLVER NIETS

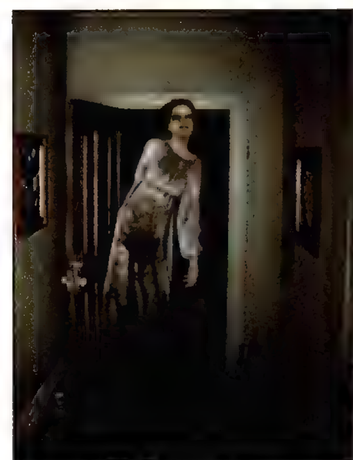
De beste manier om in het huidige tijdperk het legendarische Duke Nukem 3D te spelen? De Duke Nukem 3D Megaton Edition natuurlijk! Niet alleen bevat die versie de originele game én élke officieel gelicenseerde uitbreiding, maar ook een volledig werkende multiplayer-modus! Iets wat bijzonder lastig moet zijn geweest om correct te implementeren. Chapeau, uitgever Devolver Digital!

Helaas duurde het niet lang voordat de hippe indie-uitgever de licentie kwijtraakte aan het machtige Gearbox, dat in 2016 Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour uitbracht. Het goede nieuws? World Tour bevatte de volledig nieuwe 'episode' Alien World Order, bestaand uit negen redelijk vermakelijke levels. Het slechte nieuws? De eerdergenoemde gelicenseerde uitbreidingen waren nergens te vinden én de nieuwe multiplayer werkte voor geen meter. Het lelijke nieuws? World Tour was een volledige vervanging van de Megaton Edition, en die laatste is dus nergens meer te verkrijgen. "*Blow it out your ass!*" zou Duke hebben gezegd.



P.T. (2014)

#FUCKONAMI



Eind 2014 verscheen er plotseling een kleine, mysterieuze (en gratis!) horrorgame van de onbekende ontwikkelaar 7780 Studios in de PlayStation Store, genaamd P.T. De mysterieuze game werd in één klap een fenomeen, mede omdat het halve internet nodig was om de game te 'ontcijferen' en uit te spelen. Na een paar dagen kwam men erachter dat het een teaser was, een veredelde demo/aankondiging van wat een door Hideo Kojima en filmmaker Guillermo del Toro geregisseerde Silent Hills moest worden. Hype!

Helaas bleek de relatie tussen Kojima en de Japanse uitgever dusdanig bedorven dat de twee kort na de release van P.T. op uiterst onverkwikkelijke wijze uit elkaar gingen. Dat leidde ertoe dat het aankomende Silent Hills compleet gecanceld werd, maar helaas óók dat Konami het nodig vond om het legendarische P.T. voor altijd uit de PlayStation Store te verwijderen, wat verklaart waarom PS4's mét P.T. op de harde schijf voor relatief veel geld worden verkocht op eBay. ✖

ZO VEEL GAMES, ZO WEINIG TIJD

DEZE GAMES MOETEN WE NOG SPELEN

Hoewel het zweet je vast door de bilnaad loopt, is de zomer toch hét moment om eindelijk eens je game-backlog aandacht te geven! In deze feature een overzicht van alle backlog-games die nog bij de PU-redacteuren op hun lijstje staan.

DE ZOMERMAANDEN ZIJN BIJ UITSTEK GESCHIKT OM ALLE GAMES TE SPELEN DIE JE OM WAT VOOR REDEN DAN OOK NOG NIET HEBT UITGESPEELD, OF ZELFS HELEMÁÁL NOG NIET HEBT GESPEELD. ER KOMT IN DEZE PERIODE TRADITIONEEL TOCH GEEN REET UIT WAT BETREFT NIEUWE RELEASES. OOK DE PU-REDACTEUREN HEBBEN NOG FLINK WAT GAMES OP DE PLANK LIGGEN EN IK VROEG ZE OF ZE DIE BACKLOG-GAMES NOG GAAN SPELEN EN WAAROM DEZE TOPPERS ÜBERHAUPT OP DE LIJST TERECHT ZIJN GEKOMEN?

Welke games staan er op je backlog-lijst?

- DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE
- DIRT: RALLY 2.0
- ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY
- FORZA HORIZON 4 (LEGO DLC!)
- CRACKDOWN 3

Waarom Dragon Quest XI?

OMDAT IK DE GAME WELISWAAR HEB UITGESPEELD, MAAR NOG STEEDS AARDIG WAT IN DE END-GAME MOET DOEN VOOR DE FELBEGEERDE PLATINUM TROPHY. EN JA, DAT IS ZO'N BEETJE EEN MUST, AANGEZIEN DIT MIJN PERSOONLIJKE GAME OF THE YEAR IS VAN VORIG JAAR!

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

PFFF, WEET JE HOE FUCKING LANG HET DUURT OM OOK MAAR IN DE BÚÚRT TE KOMEN VAN DE PLATINUM TROPHY?! IK ZIT ER AL HONDERDEN UREN IN EN MOET ZEKER NOG EEN UURTJE OF 100 EXTRA ZIEN VRIJ TE MAKEN DEZE ZOMER OM LETTERLIJK ALLES TE UNLOCKEN. ZWAAR LEVEN!

Welke games staan er op je backlog-lijst?

- SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
- FIFA 19

Waarom Sekiro: Shadows Die Twice?

IK MOET HET EINDE ZIEN TE HALEN OM MIJN MANNELIJKHEID TE BEWIJZEN.

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

IK BEN KENNELIJK NOG NIET MANNELIJK GENOEG OM DE GAME TE KUNNEN FINISHEN.

Welke games staan er op je backlog-lijst?

- MARVEL'S SPIDER-MAN
- SEA OF THIEVES
- SHADOW OF THE COLOSSUS
- THE LAST GUARDIAN
- CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

Waarom Sea of Thieves?

INMIDDELS IS DE GAME DOOR UPDATES EEN STUK MINDER LIGHT GEWORDEN EN ZIJN MIJN HYPE-LEVELS WEER GEZOND GEVULD!

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

IK WAS SUPERHYPED VOOR DEZE GAME. WAS, JA ... TOTDAT NIET IK, MAAR GRADDUS HEM MOCHT REVIEWEN EN MIJN HYPE VRIJ SNEL TOT EEN DUSDANIG NIVEAU DAALDE DAT IK HEM MAAR EFFE ONDER DE PET HEB GEHOUDEN.

Welke games staan er op je backlog-lijst?

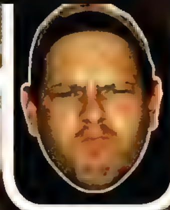
- GOD OF WAR
- UNCHARTED: NATHAN DRAKE COLLECTION
- VAMPYR
- RESIDENT EVIL 2 REMAKE
- THE WITCHER 3

Waarom The Witcher 3?

IK GEEF THE WITCHER 3 EEN NIEUWE KANS IN DE REVANCHE-RUBRIEK. SCOORT HET SPEL NU WÉL EEN GOLD AWARD? JE LEEST HET HIER!

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

GOD, WAT HAD IK IN 2015 ZIN IN THE WITCHER 3! MAAR NA EEN UURTJE OF TWEE KWAM IK TOT DE CONCLUSIE DAT HET ME NIET BIJ DE STROT GREEP, PRECIES VANWEGE DE PUNTEN DIE WOUTER IN ZIJN INMIDDELS BERUCHTE REVIEW AANGEEFT: HERSENLOZE COMBAT, SNOOZY VERHAAL EN EEN STUGGE, NORSE GRIJSAARD ALS HOOFDPERSOON.



Welke games staan er op je backlog-lijst?

- NIER: AUTOMATA
- A PLAGUE TALE: INNOCENCE
- SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
- THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
- SUPER MARIO ODYSSEY
- HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
- TETRIS EFFECT
- DETROIT: BECOME HUMAN
- THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES
- SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
- PERSONA 5

Waarom Persona 5?

OMDAT IK PERSONA 3 EN 4 OOK FANTASTISCH VIND EN IK MEERDERE MENSEN (ONDER WIE FLORIAN) HALVE ORGASMES HEB ZIEN KRIJGEN TIJDENS HET BESCHRIJVEN HOE AWESOME ZE DEZE GAME VINDEN.

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

IK BEN AL EENS BEGONNEN, MAAR HET IS NIET BEPAALD EEN 'EASY TO PICK UP'-GAME. HIER MOET JE EEN HELE FUCKING AVOND VOOR VRIJMAKEN, EN IK HEB PER ONGELUK EEN LEVEN GEKREGEN.

Welke games staan er op je backlog-lijst?

- DETROIT: BECOME HUMAN
- VALKYRIA CHRONICLES 4
- FALLOUT 76
- A WAY OUT
- LIFE IS STRANGE

Waarom Valkyria Chronicles 4?

OMDAT IK HEB GEHOORD DAT 'T WEER EEN VALKYRIA ALS DIE UIT DE GLORIEDAGEN IS, MAAR IK OM EEN OF ANDERE GESTOORDE REDEN VREES DAT HET PLEZIER DAT IK ERAAN ZAL BELEVEN NIET OP KAN TEGEN DE HAAST MYTHISCHE VERWACHTINGEN DIE IK ERVOOR KOESTER.

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

TOEN IK DE GAME ONTVING, HEB IK METEEN TWEE UUR GESPEELD, MAAR DAT ZEGT IN DEZE GAME ZOVEEL ALS EEN EXTRA LAAGJE VERPAKKING VERWIJDEREN. ACH FUCK IT, NU IK DIT ZO SCHRIJF PLAN IK DIT WEEKEND EEN MIGRAINE DIE ME VRIJSTELT VAN EEN SCHOONOUDERBEZOEK AND IT'S ON!

Welke games staan er op je backlog-lijst?

- THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
- RESIDENT EVIL 2 REMAKE
- MORTAL KOMBAT 11

Waarom wil je juist Breath of the Wild nog spelen?

HET IS TIJD OM WEER EENS HELEMAAL OPNIEUW TE BEGINNEN.

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

HET IS MIJN FAVORIETE GAME ALLER TIJDEN EN IK HEB 'M NOG MAAR ÉÉN KEER GESPEELD, EN DAT WAS DEELS OOK NOG EENS MET EEN DEADLINE VOOR DE REVIEW.

Welke games staan er op je backlog-lijst?

- GOD OF WAR
- DETROIT: BECOME HUMAN
- RED DEAD REDEMPTION 2
- ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

Waarom God of War?

DE GAME VOND EN VIND IK NOG STEEDS AWESOME, MAAR IK WAS BEGONNEN OP HET 'WERK'-ACCOUNT EN HAD THUIS GEEN ZIN OM OPNIEUW TE BEGINNEN. DAARNA KWAM ER EEN SLOOT ANDERE GAMES VOORBIJ DIE IK VOORRANG GAF, EN NU ZIT IK DUS NOG MET EEN GOTY DIE IK NOG NIET HEB GESPEELD.

Waarom is die überhaupt op je backlog-lijst beland?

IK WAS DUS AL AAN DEZE PAREL BEGONNEN EN BEN GESTRAND BIJ DIE HELE GROTE SCHILDPAD, DUS NOG NIET HEEL VER IN DE GAME. HEEFT ER IEMAND WAT TIJD VOOR ME? WANT IK HEB BEGREPEN DAT RED DEAD REDEMPTION 2 EN ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY OOK NIET IN EEN POEP EN EEN ZUCHT UIT TE SPELEN ZIJN.



REVIEW

JOURNEY OF THE GODS

Als een van de weinige developers had Turtle Rock Studios maar liefst twéé VR-games klaarstaan voor de launch van de Oculus Quest. Het vorige maand in VR View besproken Face Your Fears 2 kon niet echt indruk maken, maar Journey of the Gods des te meer!



Journey of the Gods is een action-adventure RPG die in first-person wordt gespeeld. Met behulp van je zwaard, schild en kruisboog vecht je met een shitload verschillende vijanden, maar uiteindelijk ben je als speler op zoek naar je eigen rol in de wereld van de game. Het ding is namelijk: je bent een soort god!

God Form

Je hebt in Journey of the Gods beschikking over twee vormen van jezelf. De normale vorm gebruik je om je door de omgevingen te verplaatsen en te vechten tegen de monsters, maar in de God Form kijk je als reusachtig wezen neer op de wereld en kun je zelfs de omgevingen veranderen. Denk bijvoorbeeld aan het verwijderen van bomen en het kapotslaan van muren. Hierdoor kun je de weg vrijmaken voor je normale vorm. Het contrast tussen beide is enorm en zorgt voor leuke VR-gameplay, waarbij je jezelf als het ware moet helpen om verder te komen. Er zit een soort diepere gedachte achter de game, die tijdens het spelen langzaam maar zeker duidelijk wordt en die ik uiteraard niet ga spoilen. Erg cool verzonnen en het verschil in vormen heeft extra impact in VR.



Verdwaald

Hoewel de wereld groots is opgezet en er ruimte is voor ontdekking, geeft het in feite alleen de illusie van een grote open wereld. Na een tijdje heb je namelijk door dat er in elk gebied eigenlijk maar één weg mogelijk is, en dat is best jammer, want je wil bijna verdwaald raken in de magisch vormgegeven wereld van Journey of the Gods vol gekke wezens, vijanden en objecten. Het is bijna de game waarover je fantaseert als je aan een action-adventure RPG denkt, maar omdat het zo scripted is opgezet, is het dat toch helaas niet helemaal. Ik merkte dat ik alles overdreven grondig ging checken om maar het gevoel van vrijheid op te wekken, en dat is zowel een compliment aan de game als een tekort in de gameplay.

Topper

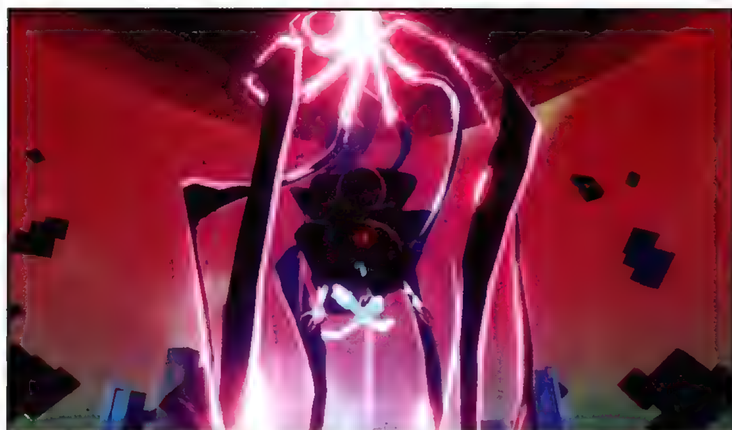
Desondanks is er gelukkig genoeg te doen en heeft Journey of the Gods m'n aandacht goed weten vast te houden met de leuke gameplay, magische fantasywereld en het mysterie rond de verschillende vormen. Er zijn nog maar weinig goede action-adventure RPG's in VR beschikbaar, maar de Oculus Quest heeft meteen een topper te pakken.
Omdat het een Oculus Quest-game is, zijn de graphics niet zo indrukwekkend als in VR-games die worden aangestuurd door een dikke game-pc, maar dankzij de stijl prik je daar al snel doorheen. Dat je dit soort games nu waar je maar wil draadloos kunt spelen, is in dit geval veel meer waard. Dikke aanrader, mocht je een Oculus Quest hebben gekocht!

SCORE:



KOTSGEHALTE:







REVIEW

BLOOD & TRUTH

Na jaren van onzekerheid is de spirituele opvolger van de London Heist-demo's nu eindelijk beschikbaar in de vorm van Blood & Truth. Duurt effe, maar we hebben hier met een absolute must-have voor PSVR te maken!

Toen de PSVR-headset nog volop in ontwikkeling was, toonde Sony een aantal tech-demo's aan de media, waaronder twee demo's onder de naam London Heist. In de eerste demo had je een boze Engelsman tegenover je die op het punt stond jou te martelen, en in de tweede demo zat je naast die gast in een auto, schietend op motoren en auto's van de bad guys. Er was geen touw aan vast te knopen, maar het waren wel de beste tech-demo's die Sony tot z'n beschikking had.



Actiefilm

Sony liet zich tijdens de ontwikkeling van PSVR al ontvallen dat er een volledige game rond de London Heist-demo's zou komen, maar later werden die plannen toch geschrapt. De demo's zijn destijds nog verschenen als gratis extraatje bij de release van de PSVR, zodat iedereen ervan kon genieten, maar dat was het dan. Gelukkig werden die demo's dusdanig goed ontvangen dat Sony heeft besloten om er – in samenwerking met ontwikkelaar London Studio – onder de naam Blood & Truth een volledige game van te maken.

Het verhaal is te omschrijven als een full-feature actiefilm waarin jij de hoofdrol speelt. Het is in de basis een shooter, maar er moet ook wat worden gepuzzeld, bommen onschadelijk gemaakt, deuren opengemaakt met lockpicks, vrouwen bevrijd, computers gehackt en meer van dat soort clichés die je in een gemiddelde actiefilm tegenkomt.

Dom entertainment

De game speelt zich voornamelijk scripted af en bepaalde stukken speel je zelfs on-rails, terwijl je de rest met het inmiddels bekende teleport-systeem doet. Je moet Blood & Truth dan ook zien als lekker dom entertainment, waarbij een achtbaan aan belachelijke situaties voor je aan elkaar is geplakt.

Het resultaat is echter serieus fantastisch! Blood & Truth maakt namelijk meesterlijk gebruik van alle features die VR zo tof maken. Als main character kun je met allerlei wapens op alles schieten dat beweegt, de omgevingen zijn vet vormgegeven en lekker over de top, en je wordt in scènes gedropt die alleen in Hollywood bestaan. De game zit vol brandende of instortende gebouwen, helikoptervluchten, belachelijk spectaculaire shoot-outs in de stijl van de film Heat, auto-achtervolgingen en ga maar door – en jij staat er als speler middenin.

De ervaring is een van de beste die ik ooit in VR heb gehad.

Absolute madness

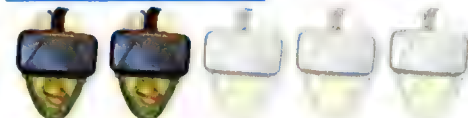
Ook het clichématige verhaal over een dude die wraak neemt omdat een of andere gangster z'n familie iets heeft aangedaan, is erg vermakelijk omdat de characters in de game tof zijn (denk aan Lock, Stock & Two Smoking Barrels), de voice-acting top notch is en zelfs de motion capture meesterlijk is, zeker voor een VR game.

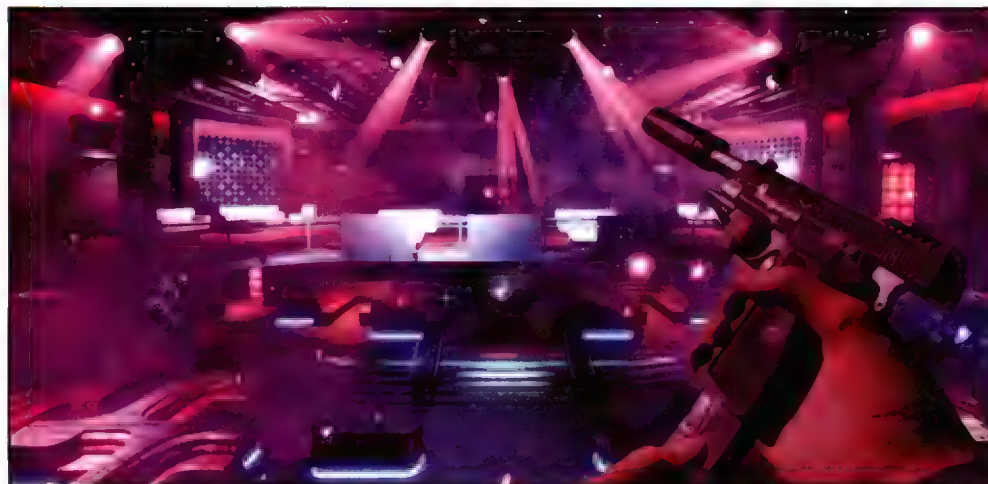
Het verhaal en de wat rustiger stukjes in de game worden mooi afgewisseld met de absolute madness in de actievolle gameplay-elementen, en voordat je het weet ben je zes uur verder en zie je de credits langsrollen. Het enige dat me stoorde, was de tracking hier en daar in de game, maar dat heeft volgens mij meer te maken met de inmiddels wat verouderde techniek van de PS Move-controllers dan met de game zelf. Heb je een PSVR thuis liggen, die misschien zelfs stof ligt te happen? Ga Blood & Truth spelen, nu! ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





OCULUS RIFT S

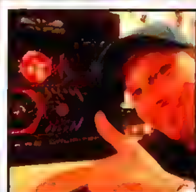
Helaas is er iets misgegaan met de verzending van de nieuwe Oculus Rift S, waardoor de headset net effe te laat op de redactie binnenkwam voor een uitgebreide review in dit nummer. Die heb je dus nog tegoed voor volgende maand, en hou vooral PU.nl goed in de gaten voor een video met de Oculus Rift S!



FLORIANS

HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



In deze HardwareHoek is Florian onder de indruk van de nieuwste generatie Astro-headsets, en iets minder van een LG-monitor. Martin checkt intussen de indrukwekkende geluidskwaliteit van de Aston Stealth Mic.

ASTRO

A40 TR

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

EEN TIJD TERUG WAS IK AL BEHOORLIJK ONDER DE INDRUK VAN DE ASTRO A40, MAAR ASTRO BLIJFT DE HEADSET VERFIJNEN EN HEEFT ONLANGS DE VIERDE GENERATIE UITGEBRACHT.

De A40 TR is nu vooral nog interessant voor streamers en professionele gamers. Zo heeft de headset ondersteuning voor Astro Audio V2, dat daadwerkelijk voor een nóg gebalanceerder geluid zorgt in games, maar ook verwisselbare speaker tags biedt.

Jazeker, je kunt de headset nu aanpassen naar gesloten geluidsisolerende speaker-tags voor in luide omgevingen als LAN-party's en toernooien. Daarnaast is de digital 'Daisy Chain'-functionaliteit nog beter geworden, zodat je meerdere exemplaren kunt aansluiten voor communicatie zonder vertraging. Ideaal als je in een team speelt.



Buiten dat is de Astro A40 nog steeds een meesterlijke optie voor gamers die alleen genoegen nemen met de beste geluidskwaliteit en materialen voor het perfecte comfort. Je betaalt er flink voor, maar deze vierde generatie is weer een mooie stap, zeker voor veeleisende gamers en streamers. Een dikke aanrader dus als je een ruim budget hebt voor een gameheadset!

PRIJS: € 279,-

ASTON

STEALTH MIC

EEN MICROFOON IN DE HARDWAREHOEK? O JA ZEKER! WANT ALS JE ALS STREAMER EEN BEETJE SERIEUS GENOMEN WILT WORDEN, MOET JE NATUURLIJK WEL GOED VERSTAANBAAR ZIJN VOOR DE KIJKERS.

Voor kwaliteit moet je nou eenmaal betalen; zo is het leven. Toch zullen veel mensen flink schrikken van de prijs die microfoonboer Aston vraagt voor deze dynamische microfoon, speciaal voor streaming-, studio- en podiumwerk. Maar wat krijg je dan voor – komt ie dan – 339 euro? De Stealth-microfoon heeft sowieso een dikke pre-amp (klasse A) en ingebouwde schokophanging aan boord, maar het meest opvallende is toch wel de ring met vier verschillende audio-presets onderaan de microfoon.



Nu kan ik je in deze paar honderd woorden alles vertellen over de specs van deze microfoon, maar je moet dit eigenlijk horen. Het verschil tussen de standaard usb-mics die voor veel streams worden gebruikt en deze Stealth is een verschil tussen dag en nacht. Je kijkers zullen dolgelukkig worden als je deze mic voor je livestream gebruikt, want ze merken meteen dat je ze serieus neemt en dat je ze de beste kwaliteit wilt presenteren. Daarnaast kun je ook meteen je Soundcloud-carrière een boost geven, want deze mic kun je zo in een opnamestudio ophangen. Niks te zeiken? Ja, met dat ophangen moet je een beetje voorzichtig zijn, want bij ons was binnen een week de plastic(!) statiefhouder gebroken. Maar dat ligt misschien meer aan hoe wij met hardware omgaan dan aan de bouwkwaliteit van deze mic.

PRIJS: € 339,-

LG

24GL600F

IN PLAATS VAN WÉÉR EEN OVERSIZED MONITOR UIT TE BRENGEN DIE TOCH NIEMAND KAN BETALEN, DENKT LG MET DEZE 24GL600F OOK EENS AAN DE GAMER MET EEN KLEINER BUDGET.

De 24GL600F is een instapmonitor van 24 inch, die ondanks z'n lage prijs nog best aardige plaatjes op het scherm kan toveren, en dan vooral met een hoge refreshrate. Voor iets meer dan 200 euro biedt hij prima specs, waarin vooral de 144 Hz en 1 ms vertraging aantrekkelijk zijn. Uiteraard mag je voor dat geld verder niet al te veel verwachten, want de beeldkwaliteit is beduidend minder dan op duurdere modellen, met vooral op hoge helderheid flink wat ghosting en dirty screen-effect. Ook de afwerking van de monitor is superbasic met ouderwets grote randen om het scherm en een goedkoop ogende plastic finish.

Aan de andere kant betaal je normaal gesproken voor een full-hd-monitor met dergelijke prestaties een stuk meer dan voor deze LG 24GL600F, dus het is maar net wat je belangrijk vindt. ✖



PRIJS: € 219,-

24GL600F

- 23,6-inch full-hd, tn-paneel
- Refreshrate: 144 Hz
- Vertraging: 1 ms
- Freesync-ondersteuning
- Helderheid: 300 nits
- Contrast: 1000:1
- Kleurdiepte: 8-bit
- Input: 1x displayport, 2x hdmi



ADVANTAGE ... YOU!

SUPER TENNIS BLAST

Vraag je om rolstoelbasketbal met hoogzwangere pinguïns, krijg je een cartoony tennisgame. Maar mij hoor je niet klagen, hoor.


Beetje overbodig om er nou bij te zetten dat de spelertjes heel klein zijn.

Opnieuw is het Martin niet gelukt mij een belachelijke game in de maag te splitsen. Ten eerste zit Super Tennis Blast daarvoor veel te goed in elkaar en ten tweede is het een tennisgame, en tennis maak je nu eenmaal niet belachelijk.
Zelf heb ik 20 jaar op redelijk niveau getennist, maar mijn zoon Koen had écht talent en was zelfs een tijdje nummer 1 van Nederland tot en met 16 jaar. Daar zijn heel wat uurtjes (en centjes) in gaan zitten, dus ik weet best wel een beetje hoe tennis in elkaar steekt ...

Uitgebreid

Realisme is echter niet het uitgangspunt in Super Tennis Blast en de game oogt ook wat kinderachtig. Dat zijn de opties allerminst; je kunt kiezen voor een uitgebreide World Tour, Quick Play, Challenges, Training en meerdere minigames. De tegenstanders hebben een AI-level dat loopt van Very Easy tot Ultra Hard en je kunt ook nog eens instellen of je volledige sets speelt, kiest voor beslissend punt of niet, enzovoort. Tot zover geen klachten dus.
Over het tennissen zelf heb ik eigenlijk ook niets te klagen. Na een tijdje oefenen in de tutorial en met de even leerzame als vermakelijke minigames had ik de slagen aardig onder de knie, en begon ik vol vertrouwen als nummer 200 van de wereld aan mijn World Tour.

Schijterig

Lang verhaal kort: ik heb me uitstekend vermaakt met deze game. Tot niveau Medium wist ik de meeste wedstrijden te winnen, en pas bij Hard voelde ik dat ik me geen foutjes meer kon permitteren en werd het serieus spannend!
Ik voelde daadwerkelijk voldoening elke keer dat ik een fraaie winner sloeg, al was dat vermoedelijk vooral omdat ik daar in het echt altijd zoveel moeite mee had. Sterker, ik speelde eerlijk gezegd altijd behoorlijk verdedigend (zeg maar schijterig). Een dikke meter achter de baseline alle ballen terugbrengen, net zolang tot de tegenstander er helemaal gek van werd. “Vind je het zelf leuk om zo te spelen?” “Is dat nou tennis?” “Als je zo wilt winnen, kunnen we ook meteen stoppen, hoor.” Je wilt niet weten hoe vaak ik dit soort verwijten van mijn tegenstanders te horen kreeg. Ik had dan maar één gedachte: ‘oké, die pot is binnen’, en om ’t effe lekker in te wrijven, gooide ik er vervolgens nog een paar extra gemene korte balletjes tegenaan. Het ging mij immers niet om een leuk potje tennis, maar puur en alleen om het winnen.

Tennisvader

Ook als vader van Koen kon ik niet zo goed tegen (zijn) verlies. Ik ben er niet trots op, maar tijdens een toernooi in Istanbul verloor mijn zoon in de eerste ronde van een jongen uit Wit-Rusland. Dat was helemaal niet nodig, maar Koen speelde juist veel meer om lekker te tennissen dan om te winnen, en tja: dat kost je soms de partij.
Na die wedstrijd kwam de vader van de tegenstander met een grote grijns naar me toe gelopen. Nu was ik op dat moment niet bepaald in het beste humeur, net na de nederlaag van zoonlief. Dus toen die gast in het Engels met (Wit-)Russische tongval de nederlaag nog effe leek in te willen wrijven (“You’re son – he is the number one of his country, isn’t he?”) maakte ik de man wijs dat het verkeerd in het programmaboekje stond. “No, my son is not the number one, he is the number thirty-one. Haha, you’ve seen him play? Of course he is not the number one of the Netherlands!”
De iets te dikke Wit-Rus droop af en vertelde zijn zoon dat ie helemaal niet van de beste van Nederland had gewonnen, maar van de nummer 31. Tja ...

Wat een lul

Tja, zo’n lul was ik dus. Hopelijk hebben die vader en z’n zoon ’s avonds alsnog op internet gezien dat ik had gelogen, en ík had graag diezelfde avond een lekker spelletje Super Blast Tennis gespeeld om mijn frustratie kwijt te raken. Benieuwd of ik dan van mijn zoon zou hebben gewonnen, want met echt tennis had ik tot mijn grote spijt al jaren niks meer tegen hem in te brengen ... ✖


Net effe anders ...

SWITCH REVIEW

REVIEWS

BOUWEN ZONDER GRENZEN

SUPER MARIO

Als Jurjen een lijstje zou moeten maken met 'beste-eerste-levels-ooit-in-een-game', dan zouden Metroid Prime, Half-Life en God of War die lijst wel halen. Maar de nummer 1-positie zou toch naar een Mario-game gaan, en wel naar het eerste level uit Super Mario Bros., om precies te zijn.

Dat beroemde level 1-1, oooo, het begint al zo mooi ... Die Goomba die je kant op loopt, hij zorgt meteen voor spanning. Die drie vraagtekenblokken, ze maken je direct nieuwsgierig. En als je die paddenstoel uit het eerste vraagtekenblok niet meteen pakt, kaatst die groene buis 'm heel elegant terug, waarna je Super Mario bent, en je als vanzelf leert dat je in die vorm de bruine blokken kunt breken. En dan iets verderop: de vuurbloem.

Het lijkt zo simpel allemaal: een aantal goed geplaatste blokken, een handjevol vijanden, paar power-ups erbij en je hebt een verhaal, drama, spanning en avontuur. En het ís ook simpel om zelf levels te maken, weten we sinds de eerste Mario Maker, die bijna vier jaar geleden verscheen. Al is het natuurlijk nog een hele kunst iets met de gratie van 1-1 uit Super Mario Bros., de spanning van het luchtschip uit Super Mario Bros. 3 of het drama van Super Mario World Donut Plains 3 te maken.

De duif

Het bouwen van je eigen levels gaat in Mario Maker 2 weer net zo makkelijk als in het eerste deel, al is het aantal blokken en andere plaatsbare en aanpasbare objecten in dit vervolg enorm uitgebreid.

Voor mensen die ervaring opdeden in de eerste Mario Maker is het waarschijnlijk het handigst om de bouwstenen over het touchscreen te slepen, maar na enige gewenning blijkt de besturing met een controller ook prima te werken, mede doordat Nintendo vijanden, power-ups, bouwstenen en andere elementen netjes heeft gebundeld in cirkels waar je met de L- en R-knop tussen kunt wisselen. Als je precies wil weten hoe de be-



weetje • weetje

Als je een level van de verhaalstand te moeilijk vindt, kun je Luigi's hulpfuncties gebruiken om het level aan te passen.

MAKER 2

sturing werkt, raad ik je aan om eerst even naar de duif te gaan.

De duif heet Yamamura en verscheen eerder al op de website van Nintendo met handige tips voor Mario Maker, maar heeft in Mario Maker 2 een eigen academie gekregen. Binnen die academie kun je 45 lessen bekijken (inclusief filmpjes en grappige conversaties) met titels als 'Mario kan ook niet alles', 'Richting geven' en 'Het ritme van je level', waarin de duif wijze uitspraken doet als 'Roekoe (Tijdens deze les zal ik verschillende technieken laten zien voor het gebruik van power-ups in levels)' en 'Koeroekoe (Als je zonder reden vijanden plaatst, voegt dat niets toe aan de beleving van de speler)'. O, hij is zo wijs, die duif.

Soberheid

Volgens mij is dit de eerste keer in mijn 25-jarige carrière als gamejournalist dat ik iemand aanraad om een game met de bijbehorende tutorial te beginnen, maar dat doe ik dan ook niet zonder reden.

Door het toch al aanzienlijke aantal blokken waarmee je in de eerste Mario »





Maker kon bouwen uit te breiden met opties als hellingen, glazen buizen, als slangen bewegende blokken, allerlei schakelaars, windvlaagwolkjes, autootjes, boze zonnen, instelbare winstvoorwaarden, uitgebreide autoscroll-opties, waterniveaus, de nachtstand, nieuwe muziek, geluidseffecten, nieuwe vijanden, mogelijkheden om vijanden aan te passen, de Cat Mario-powerup en nog héél veel meer, kun je makkelijk zó overweldigd raken dat je uiteindelijk niks op het scherm durft te zetten, of juist de kutste levels ooit maakt door allerlei nieuwe vijanden en gimmicks op rij te spammen.

Wat dat betreft zijn de lessen van de duif vooral een oefening in soberheid, want zoals de duif weet, draaien de beste levels vaak om een enkel idee of thema dat je uitbouwt met elementen die daar allemaal afzonderlijk weer iets aan toevoegen.

Het werkt écht inspirerend om daar het nodige over te leren van de duif, waar natuurlijk gewoon de levelbouwers van Nintendo achter zitten, oftewel de beste levelbouwers ter wereld. En die zijn ook lekker losgegaan in de nieuwe verhaalstand van de game ...

Klotehond

Nét als de Toads klaar zijn met het bouwen van het beroemde Peach-kasteel, stapt Undodog (of gewoon 'hond' in de Nederlandse vertaling) op de knop die al het werk weer ongedaan maakt. Als wraak springt Mario op de hond om hem vervolgens met een mes open te snijden en een bom in zijn ... Nee hoor, Mario neemt helemaal geen wraak, maar laat die klotehond rustig kwijlen in een hoekje terwijl hij zelf de handen uit de mouwen steekt om het kasteel weer op te bouwen. Dat doe je als speler door honderd levels te voltooien, waarmee je geld verdient dat je in verschillende onderdelen van het kasteel kunt investeren, waarna de Toads die weer opbouwen.

Een fantastische hoop flauwekul die heerlijk motiverend werkt om die honderd levels te doorlopen. Levels die zo vol leuke geintjes en verrassende uitdagingen zitten dat elk ervan weer uniek voelt. En uiteraard hebben de levelbouwers van Nintendo daarbij precies dezelfde elementen gebruikt die jij ook kunt gebruiken om je eigen levels te bouwen, dus reken maar dat je daar spelenderwijs heel veel toffe ideeën aan overhoudt.

Social media

Naast het bouwen van je eigen levels en spelen van de singleplayer-stand is er natuurlijk nog een belangrijk element, en misschien wel hét belangrijkste: het delen van levels met de community in de level-wereld.

Nu heb ik me daar na het wegvallen van Miiverse wel wat zorgen over gemaakt, maar dat bleek onnodig: alle social media-achtige dingetjes van Miiverse zijn aanwezig, plus nog wat extra. Dus kun je spelers volgen, levels 'liken' of 'mwoah' vinden, je Mii-personage customizen, profielen van vrienden zoeken, speciale tags aan eigen en andermans levels hechten, plaatjes en tekeningen bij levels posten, en zoeken in categorieën als 'veelbelovend', 'populair' en 'nieuw' om de beste levels te vinden. En die levels blijken dan vaak ook een stuk leuker en in elk geval een stuk gevarieerder dan de levels die je vond in de levelstand van de eerste Super Mario Maker, wat niet zo gek is gezien het

weetje • weetje

Vergeet niet de lessen van de duif te volgen om je bouwcarrière richting te geven.





veel grotere aantal bouwstenen dat spelers nu tot hun beschikking hebben. En die wijze lessen van de duif, natuurlijk.

Kut, kut, kut!

Nog iets nieuws wat ik nog niet heb genoemd: de mogelijkheid om samen met anderen levels te bouwen (twee spelers) en te spelen (tot vier spelers). En dan stuiten we weer eens op wat vreemde, Nintendoiaanse beperkingen. Zo kan het bouwen van levels alleen met twee spelers tegelijk als die allebei een Joy-Con gebruiken, terwijl de rest van de game gewoon

"Levels die zo vol leuke geintjes en verrassende uitdagingen zitten, dat elk ervan weer uniek voelt."

de pro-controller ondersteunt. Wil je online samenspelen, dan kan dat alleen met vreemden. Nou had ik toch al geen zin om samen met een tweede speler levels te bouwen (lijkt me verschrikkelijk!) of online levels met vrienden te spelen (ik nodig ze liever bij mij thuis uit), maar voor sommige spelers zullen deze fratsen vast afbreuk doen aan de ervaring.

Mijn grootste euvel met deze game is echter dat de lokale multiplayer met vier spelers niet goed werkt door een kutcamera die vooral de slechtste speler lijkt te volgen en er daardoor voor zorgt dat de andere spelers onvermijdelijk tegen vijanden of in gaten lopen. Het is echt te kut om te geloven, hoe fucking kut die kutcamera is afgesteld. Ongelofelijk dat het bedrijf dat ons in 1985 dat briljante level 1-1 bracht, anno 2019 nog van die domme misstappen blijft begaan. Gelukkig blijven de misstappen deze keer beperkt tot alleen de multiplayer, en is de rest weer van de topkwaliteit die je van Mario en zijn kornuiten mag verwachten.





SCORE 82

De honderden nieuwe elementen en duizenden nieuwe opties bieden zo ontzettend veel combinatiekansen dat de mogelijkheden nu écht onbegrensd aanvoelen. En dat kan best intimiderend zijn!

JURJEN



Bouwen, delen, spelen, bouwen – nee, daar komt geen eind aan en dat gaat nooit vervelen.

100+ UREN



BASICS

BOUWGAME / PLATFORMER
NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

MUST VOOR ELKE LIEFHEBBER!

F1 2019



Terwijl de echte Formule 1 steeds veiliger, gereguleerder en – noem het beestje maar bij z'n naam – saaier wordt, worden de F1-games van Codemasters alleen maar beter. Graddus checkt of het nieuwste deel weer pole-position pakt, onder meer met de toevoeging van Formule 2.

Terwijl ik deze tekst schrijf, kijk ik naar de Franse Grand Prix. Hamilton ligt eerste, 15 seconden voor op Bottas, die zelf weer een straatlengte voor ligt op de Ferrari's, Verstappen en al die andere B-auto's. Het is hetzelfde riedeltje als de GP ervoor. En ervoor. En dáárvoor. Anyway, je begrijpt waar ik heen wil: Formule 1 is fucking saai geworden!

Arrogante kwal

Nu moet ik wel zeggen: ik heb helemaal niks met Mercedes en Hamilton. Ik kan niet tegen dat überefficiënte, bijna robotische teamwork – en ik vind Hamilton een arrogante kwal. Nee, geef mij maar Ferrari, dat er – hoewel de fabrikant de meeste middelen (lees: geld) tot zijn beschikking heeft – met zijn chaotische, Italiaanse inborst al twaalf jaar niet meer in slaagt een winnende auto te bouwen. Telkens denk ik weer: dit jaar gaat het gebeuren! Maar elke keer blijf ik gedesillusioneerd achter ... (#cryface) Helaas kan ook Verstappens Red Bull geen potten breken, dus kijken we momenteel naar het meest eentonige seizoen ooit.

Maar gelukkig hebben we de F1-games van Codemasters nog! Traditiegetrouw duik ik direct de Career Mode in. Hier werk je eerst een aantal 'Scenarios' in de F2 af, waarbij je bijvoorbeeld tijdens de laatste vijf rondes van een race een X-aantal plaatsen moet goedmaken. Erg tof, net als je rivaliteit met twee andere talentvolle coureurs (de aardige Lukas Weber en de hufterige Devon Butler) die, net als jij, aan het eind van het seizoen de overstap naar de F1 maken.



weetje · weetje

Max Verstappen heeft nog dit seizoen én het volgende om de eretitel 'jongste Formule 1-kampioen' van Sebastian Vettel af te pakken. Denk jij dat het lukt? De bookmakers zijn met een odd van 1 tegen 8 nog best positief.



In Bahrein gaan ze zo stuitend om met gastarbeiders, dat het me niets zou verbazen als dit circuit door Filipijnen is schoongelikt.

De verhalende tussenfilmpjes voegen een vleugje dramatiek toe en doen denken aan – wie kent 'm nog? – DTM Race Driver. Ik zat af en toe echt te vloeken als die verdomde Butler me weer eens van de baan probeerde te drukken!

Vettel bij Williams?

De Career Mode is verder gepimpt met een rits nieuwe interviewvragen, de officiële regels voor 2019 (extra punt voor de snelste ronde) én het feit dat niet alleen jij, maar elke coureur op de grid van team kan switchen. Vettel bij Williams? Als ie zo doorgaat



Een driejarig passe-partout voor de F1 in Zandvoort gaat 555 euro kosten. En dan moet je die drie jaar in de duinen ook nog eten ...



weetje · weetje

Ook sociale F1-spelers komen in dit deel aan hun trekken. Zo zijn er online leagues, kampioenschappen en wekelijkse events. Daarnaast heeft iedereen een eigen 'superlicentie' met daarop onder meer je stats en indrukwekkendste trofeeën. Laat die E-penis maar groeien!

zou het zomaar kunnen! Al met al zorgen de toevoegingen voor een van de meest complete en meeslepende Career Modes in een F1-game ooit, waarbij eigenlijk alleen F1 Career Challenge me als serieuze concurrent te binnen schiet. Ik zit inmiddels in m'n derde seizoen, maar rust sowieso niet voordat ik de volle tien jaar heb volgemaakt en Ferrari aan minstens zeven opeenvolgende kampioenschappen heb geholpen.

Dat is geen straf, want ook op de baan is F1 2019 top. Na tien delen weet Codemasters precies hoe ze de sport naar je beeldscherm moeten vertalen, en dat merk je. Elk team heeft dezelfde sterke en zwakke punten, net als in het echt. Mercedes is retesnel in de bochten, trekt heerlijk op en mist eigenlijk alleen een stukje topsnelheid. Ferrari bestuurt weer iets lomper, maar is een absolute kanonskogel op de rechte stukken.


Hamilton rijdt als een zwemmer die een haai achter zich aanheeft: constant bang dat die Fin 'm inhaalt ...

Makkelijk of moeilijk

Natuurlijk is er ook weer een shitload aan opties om het spel precies zo makkelijk of moeilijk te maken als je zelf wil. Schakelassistentie, ABS, de AI van tegenstanders – je kunt F1 2019 spelen als arcadegame, maar ook gewoon als full-blown sim. Zelf zit ik er een beetje tussenin. Ik heb de meeste assists uit staan, behalve tractiecontrole, en de AI op Hard. Dat geeft me precies de juiste uitdaging om elke race close te houden zonder dat het frustrerend wordt. Tip: zet de terugspoeloptie uit. Het voelt als cheaten, al begrijp ik dat het frustrerend is als je in ronde 77 van de Grand Prix van Monaco de vangrail in rijdt. Maar hé, daar word je hard van! Vraag maar aan Max Verstappen, die in het begin van zijn carrière ook te snel te veel wilde, maar inmiddels de wijsheid heeft om het juiste moment te kiezen en te – pun intended – maximaliseren.

"Na 10 delen weet Codemasters precies hoe het de sport naar je beeldscherm moet vertalen."

Serieus slaaptekort

Voor wie het nog niet begrepen had: F1 2019 is een must-play. De n00bs zullen smullen van de slicke presentatie en on-track actie, terwijl diehard F1-fans genieten van het feit dat elke, en dan bedoel ik ook echt élke hobbel op het Autódromo José Carlos Pace op de juiste plek ligt, en de pitlane exit op Paul Ricard éxact hetzelfde redesign heeft ondergaan als in het echt.

Ik ben vooral blij dat het Formule 1-seizoen dankzij deze game toch nog één lichtpuntje kent, want bij die saaie optochtjes elke twee weken op tv heeft alleen iemand met serieus slaaptekort baat. Misschien kunnen Hamilton en co voortaan gewoon F1 2019 spelen; dat zou gegarandeerd een stuk meer spektakel opleveren. ✪

KLASSIEKE KARRETJES

Sinds een aantal jaar bevatten Codemasters F1-games standaard klassieke wagens. Denk aan de McLaren MP4/4 (de meest succesvolle F1-auto ever), Ferrari's F2004 (zieke topsnelheid) en de Red Bull Racing RB6 (plakt aan de baan). Een meesterzet, en vooral op historische circuits als Monaco en Spa geven twintig van die iconische racemonsters op de baan me elke keer kippenvel. Schaf je de zogenaamde Legends Edition van F1 2019 aan, dan komen daar de McLaren MP4/5B van niemand minder dan Ayrton Senna en Alain Prosts Ferrari F1-90 nog eens bij. Ook kent deze pre-ordereditie exclusieve challenges en multiplayer liveries. Een must voor de echte fan dus!





SCORE **90**

F1 2019 is ongeveer 2019 keer leuker dan het huidige F1-seizoen. De verbeteringen aan de Career Mode, het rijgedrag en de toevoeging van Formule 2 zorgen voor een afgetekende eerste plek. Get in there, Codies!

GRADDUS



Hier ben je in elk geval wel tot Melbourne 2020 zoet mee.

100 UREN

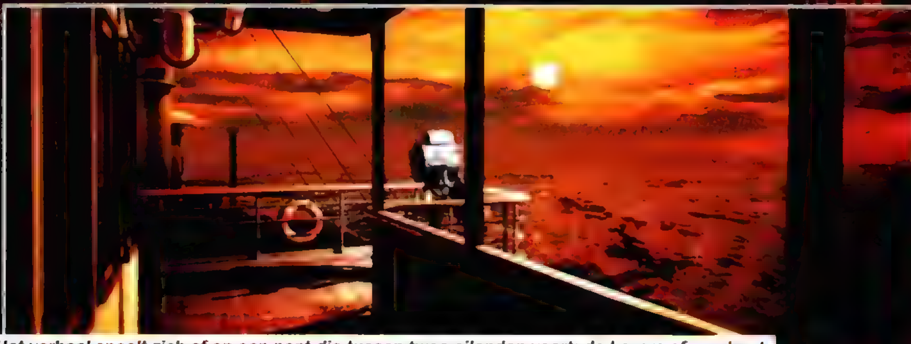
BASICS
RACEGAME
CODEMASTERS BIRMINGHAM / CODEMASTERS
1-20 SPELERS
OUT NOW

EEN BEETJE VREEMD, MAAR WEL LEKKER

LAYERS OF FEAR 2



In tegenstelling tot bijvoorbeeld Tjeerd is Dennis altijd wel te porren voor een lekkere horrorgame, helemaal als ie nét effe anders is dan een rechttoe, rechtaan jumpscare shooter. En één ding kun je van Layers of Fear 2 zeggen: het is inderdaad effe anders ...



Het verhaal speelt zich af op een pont die tussen twee eilanden vaart: de Layers of veerboot.

REVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

'Ik hou van horror' betekent ongeveer net zo weinig als 'ik hou van metal'. Er zijn simpelweg te veel subgenres om alles over één kam te scheren. Je zult een Messhuggah-fan echt niet snel naar een Iron Maiden-concert zien gaan, en een liefhebber van zombiefilms zal The Conjuring waarschijnlijk aan z'n reet roesten. En als we het dan toch over horror hebben: dat geldt ook voor games in dat genre.

Er is natuurlijk een enorme diversiteit aan horrorgames. Een groot deel van de Resident Evil-serie moet het vooral hebben van jumpscares, pure paniek en schieten wat je schieten kunt. Silent Hill is vergelijkbaar, maar gooit het weer veel meer over een semi-spirituele boeg. En dan hebben we nog van die maffe pareltjes als Slenderman en het op E3 aangekondigde Carrion van Devolver; ze wijken sterk af van wat je van een horrorgame zou verwachten, en laat me je verzekeren: dat doet Layers of Fear 2 ook!

Verwarrend

Feitelijk is LoF2 een mix van creepy storytelling en puzzelen. In het eerste deel speelde een geschifte kunstenaar een belangrijk rol, nu is een filmregisseur op een verlaten stoomschip de drijvende factor. Jij bent een acteur die door hem gevraagd is een rol te spelen in zijn nieuwste meesterwerk, maar bij aankomst op het schip blijkt het verlaten en krijg je voice-overs van de compleet doorgedraaide regisseur, die je soms op weg helpt, maar vaker verwart. Toch is de sfeer verleidelijk genoeg om meer te willen weten, ook al snap je op een gegeven moment helemaal geen reet meer van wat er gaande is.

Deze game moet het qua 'horror' vooral hebben van het continu ongemakkelijke gevoel dat het de speler geeft, hoewel ontwikkelaar Bloober er meer jumpscares in heeft gedaan dan in de voorganger. De voice-over van de regisseur wordt bij het oppakken van sommige voorwerpen afgewisseld met die van twee kinderen, die in een ver verleden op het spookschip speelden, wat door de gekke schattigheid van hun stemmetjes minstens zo creepy is.

> **"De sfeer en het surrealisme aan boord van het nare schip zijn echt fantastisch."**

Alles bepotelen

Beetje bij beetje krijg je een idee van wat er nu eigenlijk is gebeurd met de crew en de rest van de opvarenden. Daar ligt dan ook de kracht van de game: de manier waarop het verhaal (in vaak verwarrende flarden) gepresenteerd wordt, zorgt ervoor dat je lang geboeid blijft.

Het pijnpunt zit 'm vooral in de manier waarop je de game speélt. Dat het tempo laag ligt, is op zich nog wel passend, maar qua puzzelen weet je vaak echt niet waar je aan toe bent. Er zijn puzzels die je met logica kunt oplossen, maar soms is het alleen een kwestie van blijven proberen. Dat je dus in een bepaalde kamer of setting alles wat los en vastzit gaat lopen bepotelen, om maar te kijken of het wat doet. Of dat je zaken net zolang combineert tot je per ongeluk de oplossing vindt. Een soort Myst met een horrorsausje dus. En hoewel er af en toe een confrontatie met een bubbelend monster is, of dat de paspoppen je een geintje flikken, is deze game niet bepaald energiek of eng te noemen.

Sfeervol

Layers of Fear 2 is een uitstekende exercitie als het gaat om setting en verhaalvertelling. De sfeer en het surrealisme aan boord van het nare schip zijn echt fantastisch. Maar als je het type horrorfan bent dat wel wat actie kan gebruiken, moet je deze game toch echt links laten liggen. En omdat de boel ook bijzonder verwarrend is, en de puzzels bij vlagen een kwestie van een beetje pielen, gaat Layers of Fear 2 na verloop van tijd toch wat vervelen.



In dit level kom je erachter dat je het woord rijkdom letterlijk moet nemen, want armen zijn wijzer.

SCORE 77

De gemiddelde Resident Evil-speler gaat dit waarschijnlijk een weinig boeiende horrorgame vinden, maar voor liefhebbers van trage, bizarre en uitstekende storytelling is dit wel een fijne creepy trip.

DENNIS



Na tien uur klooien ben je door de game heen; leuk detail is dat er meerdere einden mogelijk zijn.

10 UREN



BASICS

FIRST-PERSON HORROR
BLOOBER
1 SPELER
OUT NOW

BIJZONDER BANAANTREKKELIJK!

MY FRIEND PEDRO



REVIEW

SWITCH · PC

We weten dat Tjeerd in zijn afwezigheid regelmatig pilletjes in z'n huig heeft moeten stampen, maar toen hij begon over een game met een pratende banaan en een in slow motion balletdansende actieheld, vroegen we ons af of deze pilletjes misschien ook zonder recept verkrijgbaar zijn, aangezien dat fucking vet klinkt!



Terwijl ik stijlvol in slow motion door de lucht tol en mijn uzi's rood gloeien van het lood pompen, vraag ik me af waaróm ik in hemelsnaam dit bloedbad aanricht? Ik schop de romp van een dode slechterik tegen zijn maatje aan, breek daarmee z'n nek, en als ik daarna vanuit mijn pirouette een viertal andere schurken met kogels doorzeef, weet ik het. Het was Pedro, mijn vriend en tevens banaan, die me hiertoe aanzette.

"Als een John Wick in een tutu, die elegant over het scherm zwiert en links en rechts hersenpannen doorzeeft."

Mokervet

Misschien moet ik wat meer vertellen over die pratende, moordlustige banaan. Of niet. Het slaat namelijk ook gewoon nergens op. Net zoals het nergens op slaat dat mijn kogels op magische wijze via een koekenpan zomaar schurkenschedels vinden, of dat ik in een riool beland dat krioelt van de cosplayende gamers met zwaarden, of dat ik kogels kan ontwijken door heel hard rond te draaien.
Het enige dat ertoe doet, is dat het mokervet is om al deze toffe acties heel simpel uit te voeren, met de gratie van een balletdansende actieheld. En zo voel je je al snel als een soort John Wick in een tutu, die elegant over het scherm zwiert en links en rechts hersenpannen doorzeeft; je acties voelen alsof je hoogtepunt aan hoogtepunt rijgt. En dat doe je ook!

weetje • weetje

Deze game is gemaakt door één gast, Victor Ågren, die dus alles zelf heeft bedacht en gemaakt. Behalve de muziek dan. Luie donder!

De Gaylord Zonderland

Wat heb je eraan als je met een puntertje op sierlijke wijze een mes tussen een paar schouderbladen mikt, en een halve seconde later ondersteboven slingerend aan een touw met een Gaylord Zonderland-manoeuvre een bende boeven verrast met een kogelbuffet ... als je er geen punten voor krijgt? Gelukkig kun je de punten aaneen rijgen door dikke combo's te maken. Het meest ideale is namelijk om al het tuig in een level in één vloeiende actie uit te schakelen. In grootse stijl natuurlijk, want daarvoor krijg je per actie extra punten, en als je snel genoeg bent om die aan elkaar te verbinden, verdubbelen ze dat aantal ook nog eens. Zo blijft de game leuk om ook nog eens opnieuw te spelen en je scores te vergroten, want als je het level kent, weet je precies wat je allemaal kunt gebruiken en doen om het uitschot op fraaie wijze koud te maken.



weetje • weetje

My Friend Pedro is in 2014 al uitgebracht als Adobe Flash-game, die je nu nog steeds kunt spelen op hoogwaardige websites als www.speelspelletjes.nl.

Steeds minder mogelijkheden

De heerlijk zompige technobeats stuwen je in ultieme trance door de levels. Het is alleen jammer dat die levels niet altijd even briljant zijn opgezet. Zeker in het begin maken de levels goed gebruik van de gameplay mogelijkheden en krijg je genoeg manieren voorgeschoteld waarop je tegenstanders kunt uitschakelen. Later in de game begint de eentonigheid op te vallen, maar nog spijtiger is dat je steeds minder mogelijkheden krijgt om de levels door te spelen. En dan merk je dus dat die Victor Ågren ook maar gewoon een mens van vlees en bloed is. Want als ik bedenk dat dit allemaal door één gast is gemaakt, en ik terugkijk op mijn eigen prestaties in m'n miezerige leventje, dan voel ik me een behoorlijke sukkel.

SCORE 82

Games als My Friend Pedro zijn de reden dat ik games speel. Het geeft je door de krankzinnige over de top actie het gevoel dat je een awesome held bent. Alleen jammer dat de game zo kort is en soms te weinig gebruikmaakt van de sterke actie-elementen.

TJEERD



Een keer doorspelen heb je binnen vier uur wel gedaan. Daarna combo's rijgen en scores verbeteren natuurlijk!

4 UREN



BASICS
PLATFORM SHOOTER
DEADTOAST ENTERTAINMENT / DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

HUMOR OM TE LACHEN

TROVER SAVES THE UNIVERSE

Sorry, fans: Samuel heeft echt helemaal niks met Rick & Morty. En hij heeft al helemaal niks met videogames die hilarisch denken te zijn. Onze Spanjaard wil gewoon ongestoord op knoppen drukken.

REVIEW
PS4 | PSVR | PC

IK WAS EEN PAAR JAAR GELEDEN NOG IN DEZE DIERENTUIN

ECHT? IN WELKE KOOI ZAT U DAN?

Wie mij een beetje kent, weet dat ik nogal streng en puristisch naar games kijk. 'Gameplay über alles' is mijn devies, en ik heb een grafhekel aan bijvoorbeeld AAA-games die claimen 'cinematic' ervaringen voor te schotelen. Deze filosofie is niet het gevolg van elitair hipstergedrag (mwah - Ed), maar het product van een waarachtige liefde voor het medium. Het komt voort uit een verlangen om games wérkelijk beter te zien worden; iets wat in mijn ogen alleen mogelijk is door te focussen op het element dat videogames uniek maakt: het interactieve.

Althans, dat dácht ik, want Trover Saves the Universe heeft mijn ogen geopend voor de rol die verhalende elementen kunnen hebben in games, en hoe ze zelfs belangrijker kunnen zijn dan gameplay. Trover Saves the Universe is namelijk een vrij simpel actieplatformertje dat dankzij het gebruik van de VR-bril en slimme, subversieve humor z'n ongeïnspireerde hack & slash-gameplay volledig ontstijgt.

Timing

Die humor is trouwens te danken aan Justin Roiland, een van de makers van de populaire serie Rick & Morty. Een serie die ik – ironisch genoeg – pijnlijk níet-grappig vind. Maar, om een of andere reden werkt zijn banale, chaotische, ogenschijnlijk geïmproviseerde humor tien keer beter in deze game dan in Rick & Morty, en dat komt onder andere door de manier waarop de game constant door de vierde muur breekt.

"Je hebt het gevoel dat je in een tekenfilm zit die daadwerkelijk reageert op wat jij doet."



Je bestuurt namelijk de Trover uit de titel, maar jij als speler bent ook een fysieke aanwezigheid in de vorm van een Chairopian, een alien die z'n hele leven aan een stoel en een controller gekluisterd zit. Wat jij met je VR-bril ziet, is dus het daadwerkelijke perspectief van jouw personage. Je bent dus géén zwevende camera. Trover is continu met je in gesprek en geeft zelfs commentaar op jouw handelingen, en dat zorgt – samen met die VR-bril – voor een verrassend effectieve illusie. Je hebt echt het gevoel dat je in een tekenfilm zit die, ook qua dialoog en humor, daadwerkelijk reageert op wat jij doet. Erg knap. En wat ik stilistisch zo irritant vind aan de humor van Rick & Morty – de ongepolijste, ruwe manier waarop de grappen worden verteld – draagt in VR juist bij aan het gevoel van echtheid en komische timing. Bizar, eigenlijk.

Headset

Zoals gezegd is de gameplay zelf niet heel bijzonder. Je rent en springt een beetje door kleurrijke werelden terwijl je met simpele aanvallen op vijanden inhakt met een lightsabertje. Best vermakelijk, maar gameplay-technisch lang niet zo imposant als bijvoorbeeld PSVR-topper Astro Bot: Rescue Mission. Ook heb je de game in een dagje uitgespeeld; als je er langer dan vijf uur over hebt gedaan om het einde te bereiken, dan heb je je niet gehaast.

Maar de algehele ervaring vond ik toch een bijzondere, mede omdat het werkelijk aanvoelde als iets wat je echt alleen in een videogame had kunnen ervaren. En dat terwijl je meer zult genieten van de eindeloze, surreële monologen van de NPC's dan van de daadwerkelijke gameplay.



weetje • weetje

Bijna alle stemmen in de game zijn ingesproken door Justin Roiland zelf. Iets wat voor fans van Rick & Morty geen verrassing zal zijn, want Trover klinkt vrijwel net als Morty.

Speel de game zo mogelijk wel in VR, want hoewel je de game ook gewoon op je tv kunt spelen, is de ervaring écht vele malen beter met zo'n headset op je porem. Niet alleen omdat je in VR beter afstanden kunt inschatten, maar ook omdat de bijdehante opmerkingen van Trover oprecht beter aankomen als je de illusie hebt dat hij echt tegen jóu aan het ouwehoeren is.

SCORE 79

Een typisch gevalletje 'je moet het gewoon even proberen', want op papier lijkt deze cartooneske VR-platformer helemaal niks. Het eindproduct is echter een hilarisch en verrassend slim spelletje dat vele malen grappiger is dan een gemiddelde aflevering van Rick & Morty.

SAMUEL



Je kunt de game in een kleine vijf uur uitspelen, maar als je alle Green Power Baby's wilt vinden, ben je waarschijnlijk twee uur langer bezig.

5 UREN



BASICS

ACTIEPLATFORMER
SQUANCH GAMES
1 SPELER
OUT NOW

EVERYTHING IS BEST WEL TOF EIGENLIJK

FORZA HORIZON 4 LEGO SPEED CHAMPIONS

'Van LEGO kun je alles maken. Een boot, een vliegtuig of een trein. Een huis met echte daken, heel groot of misschien wel piepklein. Dus bedenk de gekste zaken, want spelen met LEGO is fijn.' Deze woorden neuriet Martin de afgelopen tijd door de wandelgangen van ons kantoor. Juist, de LEGO-DLC voor Forza Horizon 4 is uit!





Verrassing! Verse DLC voor Forza Horizon 4. Nieuwe DLC kijk ik niet zo van op, maar LEGO-DLC had dan weer niemand verwacht. Eigenlijk helemaal niet zo gek na de Hot Wheels-uitbreiding voor Forza Horizon 3, maar toch: een samenwerking tussen Forza en de Deense blokjesboer had ik effe niet zien aankomen. Gratis voor eenieder met Forza Horizon 4 Ultimate Edition, 18 euro voor de mensen met alleen de basisgame. Nu weet iedereen dat LEGO prijzig speelgoed is, maar voor deze 18 euro krijg je best veel content. Net als in de vorige uitbreiding voor Forza Horizon 4 rij je naar een locatie op de map en daar aangekomen transformeert de wereld naar een versie vol plastic blokjes die pijn doen als je er met je blote voeten op gaat staan.

De omgeving in LEGO Speed Champions is prachtig en lijkt een beetje op die van The LEGO Movie. De huizen zijn van LEGO, de bomen zijn van LEGO, de dieren (compleet met houterige animaties) zijn van LEGO ... Yep, bijna alles is van LEGO.

> **"De wereld is magisch en de beste LEGO-ervaring die ik in tijden in een game heb gehad."**

Daarnaast is deze LEGO-wereld zo gedetailleerd dat je er een beetje bang van wordt. Zoals in elke Forza-game kun je de auto's van heel dichtbij bekijken, en zo dus ook de drie LEGO-auto's die bij deze Speed Champions-DLC horen. Elk blokje heeft het LEGO-logo erop gedrukt en het plastic van de blokjes glimt net zo als de stenen die bij je op zolder liggen. Als je in de LEGO-versies van de Ferrari F40, McLaren Senna of Mini Cooper rijdt, is er zelfs een cockpit-view ... van LEGO natuurlijk.

Bouwen

Met een LEGO-game verwacht je natuurlijk iets te kunnen bouwen, en dat doe je eigenlijk alleen aan het huis dat je bij elkaar kunt verzamelen door blokjes te winnen tijdens events die verspreid zijn over de map (die ook uit LEGO-steentjes is opgebouwd). Jammer vond ik wel dat ik niet af en toe een extra blokje op een huis kan prikken, of in elk geval zelf de auto's in elkaar mag zetten nadat deze zijn vrijgespeeld. Zeg eerlijk, dat is toch het leukste van LEGO? Zoeken naar dat ene kleine blokje dat op een of andere manier van tafel af is gestuiterd en onder de kast is gegleden.

Ook had het van mij wel wat meer over de top gemogen, zoals de uitbreiding van Hot Wheels voor Horizon 3 is, met zijn gekke loopings en overdreven jumps, want waarom ook niet? Nu blijft het allemaal best wel braaf. Tof hoor, maar de mogelijkheden met LEGO zijn natuurlijk onbeperkt, dus had ik op meer gekkigheid gehoopt.

weetje • weetje

Geruchten vliegen alle kanten op, bijvoorbeeld dat de makers van deze game alweer druk in de weer zijn met de nieuwste Fable-game!

Meer!

Na een dikke 20 uur heb je de 200 challenges allemaal gespeeld en wil je eigenlijk méér, want de wereld van deze DLC – met zijn LEGO-achtbaan, LEGO-radiostation en LEGO-dieren – is magisch en is de beste LEGO-ervaring in een videogame die ik in tijden heb gehad. Je kunt deze game niet spelen zonder glimlach op je gezicht, want 'everything' in LEGO Speed Champions is 'awesome' en brengt het kind in je naar boven.


Ik was laatst een bouwpakket van LEGO in elkaar aan het zetten, kon ik een blokje maar niet vinden. Bleek ik een stuk in m'n kraag te hebben!

XBOX ONE | PC | RE

SCORE 80

In deze review van Forza Horizon 4: LEGO Speed Champions komt het woord 'LEGO' 28 keer voor. Tel daar 52 bij op en dan krijg je de score van deze retepretttige uitbreiding op de al hele fijne racegame zelf.

MARTIN



20 uur achter elkaar 'Everything is awesome' op repeat en nog steeds lachen.

20 UREN

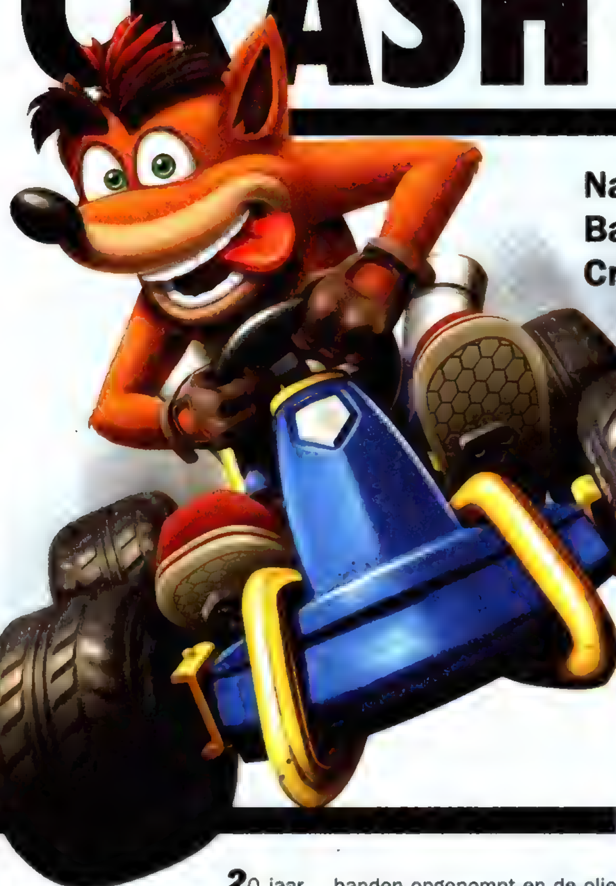


BASICS

RACING
PLAYGROUND GAMES
1 SPELER
OUT NOW

MARIO KART KRIJGT TEGENGAS

CRASH TEAM RACI



Na de geslaagde remakes van Spyro The Dragon en Crash Bandicoot was het een kwestie van tijd voordat klassieker Crash Team Racing met een nieuw likje verf op de baan zou verschijnen. Florian checkt of Nitro Fueled ook zo'n uitgebreide upgrade heeft gekregen.



20 jaar geleden stond Crash Team Racing bekend als 'die andere leuke kartgame' naast Mario Kart. Inmiddels is Mario Kart 8 al jaren zo'n beetje de enige optie voor de liefhebbers, maar Crash Team Racing: Nitro Fueled probeert eindelijk tegengas geven en doet dat (gedeeltelijk) op fantastische wijze.

Gereviseerd

Het is overduidelijk dat ontwikkelaar Beenox veel meer heeft gedaan dan alleen de banden opgepompt en de olie ververst, want Nitro Fueled is compleet gereviseerd en opnieuw opgebouwd voor de huidige consoles.
De game ziet er prachtig uit, in de kleurrijke stijl die we gewend zijn van Crash Bandicoot, en alle content uit het origineel voor de PSX zit erin, plus alle tracks en characters uit de PS2-game Crash Nitro Kart. Wat remake betreft zit Crash Team Racing absoluut op het niveau van de Spyro Reignited Trilogy en Crash Bandicoot N Sane Trilogy.

Nitro Fueled heeft een Adventure Mode, lokaal en online multiplayer, Battle Modes en Challenge Modes. Meer dan genoeg content dus!

Adventure Mode

Naast de lokale en online multiplayer, waar je oneindig veel lol mee kunt hebben, is de Adventure Mode de hoofdattractie van de game. In deze singleplayer-modus kun je kiezen tussen de Classic Mode, waarin je vastzit aan je gekozen character en kart, of de Nitro Fueled-modus, waarin je tussen de races door kunt switchen. Alle characters hebben hun sterke en zwakke punten, dus is het aan te raden een bepaalde character te selecteren voor een bepaalde track.
Daarnaast zijn de personages en karts te customizen met nieuwe outfits, kleuren, stickers en meer van die ongein, maar dat is allemaal puur visueel en geeft geen voordelen tijdens het racen. Het is een leuke extra die er vooral in multiplayer voor zorgt dat niet iedereen er hetzelfde uitziet en met hetzelfde kartje rondrijdt.

Parkeerplaats

De Adventure Mode is een soort hub waarin je vrij kunt rondrijden en via zogenaamde Spheres nieuwe races kunt selecteren. Elke keer als je de vier races en bijbehorende eindbaas hebt verslagen, unlock je een nieuw gedeelte van de hub, met opnieuw vier races en een eindbaas. Het uiteindelijke doel is om – net als in het origineel – de grote eindbaas Nitros Oxide in een race te verslaan, om te voorkomen dat de bad guy de aarde in een gigantische parkeerplaats verandert. Yeah, heerlijk belachelijk! Het vreemde is echter dat alleen de 17 tracks uit het origineel van de PSX in de Adventure Mode zijn gestopt; de 14 tracks uit de PS2-game Crash Nitro Kart ontbreken. Als je dan een remake maakt en in totaal 31 tracks in de game stopt, stop ze dan ook in de Adventure Mode – WTF?
Aangezien er dus 'maar' 17 tracks in de Adventure Mode



NG: NITRO FUELED



weetje • weetje

Dit is de allereerste versie waarin de bad guy Nitros Oxide vrij te spelen is als speelbare character! Dit brengt het totaal in deze remake op 35 verschillende characters.

zitten, is dit onderdeel in een paar uurtjes uit te spelen ... áls je de besturing van Nitro Fueled tenminste beheerst!

Powerslides

Net als het origineel ziet Nitro Fueled er heel toegankelijk uit met zijn kinderlijke uitstraling, maar onder de motorkap is het een keiharde, meedogenloze en hardcore kartgame. In de basis kan iedere droplul lekker een rondje rijden en lol beleven aan de races, maar er zit een Powerslide-systeem in de game dat je echt onder de knie zal moeten krijgen, wil je de Adventure Mode en zijn eindbazen kunnen overmeesteren. En vreemd genoeg is dat systeem niet bepaald ontworpen met casual gamers in het achterhoofd. In Mario Kart is het vrij eenvoudig om een slide te maken en er aan het eind van je slide een boost aan over te houden, maar in Nitro Fueled moet je er hard voor werken. Met L1 of R1 zet je een Powerslide in, die je in 99 procent van de gevallen acuut moet corrigeren, want het sprongetje dat vooraf gaat aan de slide is wat hoger en langer dan je eigenlijk zou willen. Zodra je in de Powerslide zit, begint er onder in het scherm een boost-balkje te lopen dat je moet activeren met L1 of R1, maar het moet de andere knop zijn dan je gebruikte om in eerste instantie in de Powerslide te komen ...

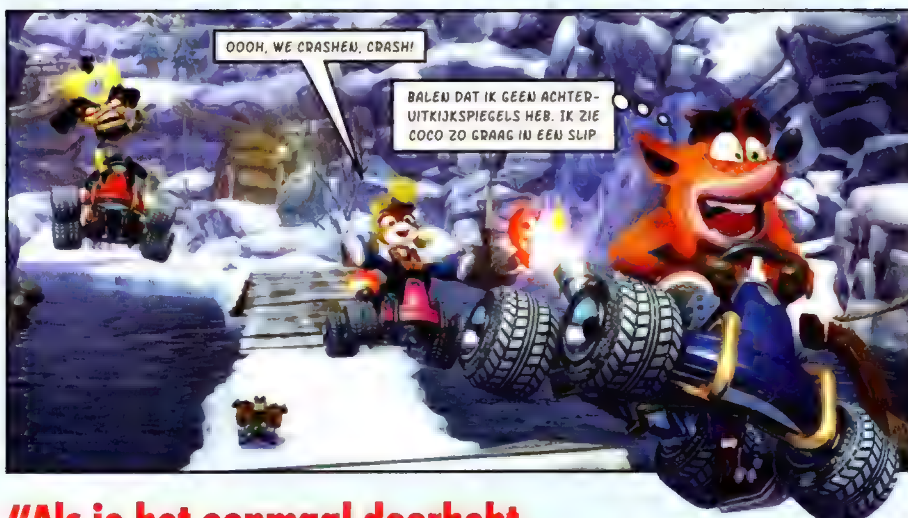
In je boost-balkje zijn er twee momenten waarop je de boost uit je Powerslide kunt gebruiken: een veilige en een turbo-optie. De veilige optie geeft je de boost en dat is het dan, maar bij de turbovariant kun je er weer een nieuwe Powerslide aan vastmaken, met een maximum van drie keer.

Het is verschrikkelijk moeilijk om het perfect onder de knie te krijgen, maar je zult het dus echt moeten leren om de Adventure Mode uit te kunnen spelen. Niet alleen is de AI fucking goed, maar alle tracks zijn duidelijk ook opgezet om gebruik te maken van het Powerslide-systeem.

Oldskool

De tracks zijn grafisch prachtig. Ze hebben een complete facelift gekregen. De tracks zijn ondanks de grafische pracht en praal echter nog steeds heel herkenbaar en een feest voor de wat oudere gamers die het origineel hebben gespeeld, maar qua ontwerp is het ook duidelijk dat het om een twintig jaar oude game gaat.

De grootste boosdoener daarbij is eigenlijk Mario Kart, omdat je de game en dus ook de tracks daarmee gaat vergelijken. De gameplay blijft dan nog wel overeind, maar de recente Mario Kart-games maken duidelijk dat de tracks weliswaar gevarieerd maar (te) simpel van opzet zijn. Dat is niet zozeer te wijten aan Naughty Dog, de oorspronkelijke ontwikkelaar van het origineel, maar meer aan de grenzen van de PSX.



"Als je het eenmaal doorhebt, blaas je echt vol turbo als een malle door de tracks."

Schelden

Nitro Fueled is over het algemeen een geslaagde remake die mij een hoop plezier, maar ook flink wat frustratie heeft opgeleverd. De game is nog steeds easy to pick up and play, maar door de powerslides zo hard to master dat het veel gamers zal afschrikken. Aan de andere kant: als je het doorkrijgt, blaas je vol turbo als een malle door de tracks en dat zijn de momenten waarop deze kartgame fantastisch is.





SCORE 80

Nitro Fueled is een lastige game met weinig catch-up items, waarin je moet powersliden als een malle, zult schelden op de AI en de rubberband bossbattles zult vervloeken ... maar het is ook een toffe klassieker die een heerlijke nitro-injectie heeft gekregen.

FLORIAN



De Adventure Mode zal je misschien wel vier uur kosten door die verrekte Powerslides. Als multiplayer is dit natuurlijk oneindig leuk.

4+ UREN

BASICS

KARTING
BEENOX / ACTIVISION
1-4 SPELERS

OOK GESPEELD

OMDAT HET EINDELIJK (BIJNA) ZOMERVAKANTIE IS

NET EEN KATANA: DUN, MAAR VLIJMSCHERP



Titel: Samurai Shodown
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 59,99

Ooit van het concept 'footsies' gehoord? Het is in de fighting game-community jargon voor de 'dans' die twee spelers vaak doen als ze de optimale manier proberen te vinden om elkaar te raken. De getrainde gamer weet immers dat ie, zodra een potje begint, niet zomaar lukraak moves moet spammen, want de kans is groot dat z'n geduldiger tegenstander hem daar dan simpelweg voor afstraft. **Iemand die weet wat ie doet, probeert dus eerst geduldig af te tasten met wat voor tegenstander hij of zij te maken heeft** – bijvoorbeeld door met snelle trapjes of moves met veel bereik de afstand te overbruggen – alvorens hij of zij all-out gaat met een harde en risicovolle combo. Dát is footsies. En je ziet het ook bij echte gevechten: getrainde vechters dansen eerst een beetje om elkaar heen (en intimideren elkaar met schijnbewegingen enzo) voordat ze een opening zien en vol in de aanval gaan. Want wie geen geduld heeft, heeft bij voorbaat verloren.



In tegenstelling tot wat veel mensen denken, betekent goed zijn in een vechtgame dus niet dat je de langste, meest complexe combo's op commando kunt uitvoeren. De beste spelers zijn de beste omdat zij meesters zijn in footsies. Dat is immers ook het leukst aan fighters: de mentale spelletjes.

Raden wat je tegenstander gaat doen en 'm op z'n sodeflikker geven. Samurai Shodown weet dit en is daarom een game die volledig om footsies draait. Niet om ellenlange 'juggles' (zoals in Tekken) of op de frame nauwkeurige 'combo strings' (Guilty Gear, bijvoorbeeld), maar simpelweg om het zoeken van een opening en het laten vloeien van bloed. Combo's zijn er nauwelijks: meestal raak je je tegenstander maar één of twee keer aan voordat ie weer opstaat en het footsies-spelletje opnieuw begint. En dat is prima, want het landen van bijvoorbeeld één zware aanval kan al bijna de helft van de vijandelijke levensmeter vernietigen. Héérlijk.



Samurai Shodown elimineert dus de reden waar de meeste spelers fightinggames om vermijden: ogenschijnlijke complexiteit. Diepgang is er verder zat – bijvoorbeeld in het kunnen ontwapenen van de vijand, of het Rage-metertje dat je tijdelijk sterker maakt. Combineer deze toegankelijkheid met een prachtige, kunstzinnige grafische stijl en een minstens zo kleurrijke cast van 16 unieke vechters **(waaronder Yoshitora, een samurai die met zeven zwaarden vecht – whoa!)** en je hebt een fighter waarvan ik overtuigd ben dat ie bijna iedereen moet kunnen aanspreken. Enige nadelen zijn de lange laadtijden voor elk gevecht en het gebrek aan een meeslepende, verhalende Story Mode: qua content is Samurai Shodown wat aan de magere kant. Maar hé, dit speel je voor de multiplayer! Zelfs als je nooit eerder een vechtgame hebt opgepakt. (Zoals m'n vriendin, die me dus één keer heeft weten te verslaan en er niet meer over ophoudt. De bitch ...)

SCORE 85

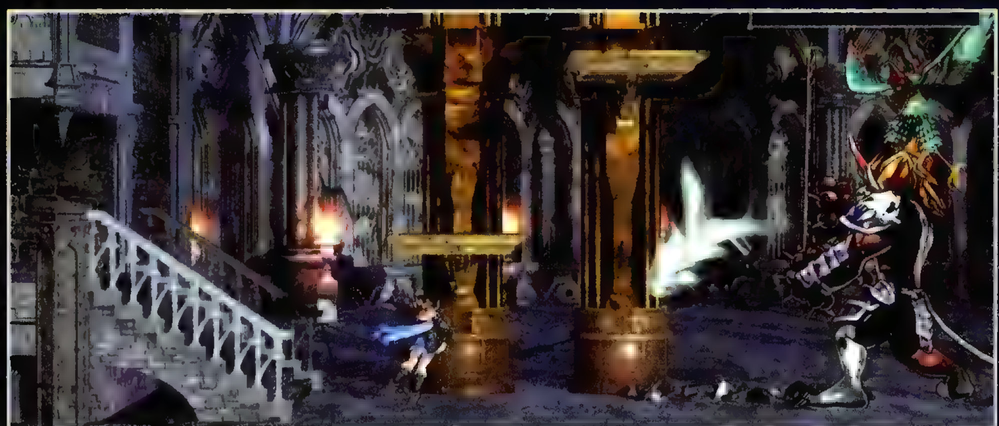




CASTLEVANIA IS DOOD: LANG LEVE CASTLEVANIA!



Titel: **Bloodstained: Ritual of the Night**
Platform: PS4, Xbox One, Switch, PC
Prijs: € 39,99



Even voor de transparantie: in 2015 heb ik Bloodstained gebackt op Kickstarter (m'n tweede Kickstarter ooit; over m'n eerste, Mighty No. 9, praten we niet). Ik heb er m'n zuurverdiende centen aan uitgegeven omdat metroidvania's – games die o.a. evenveel op verkenning leunen als op combat – tot mijn favoriete soort games behoren, en dan vooral de Castlevania-games van Koji Igarashi: zogenaamde IGAvania's. **Toen hij daar dus een spirituele opvolger van wilde maken, was ik een van de eersten die geld naar hem smeet.** Er gaat immers niets boven een goede, sfeervolle, semi-open Japanse action-adventure die zich afspeelt in een gigantisch gotisch kasteel vol monsters die uit elke mogelijke mythologie zijn gerukt. Ironisch genoeg hebben indiegames het door Igarashi (en Metroid) gecreëerde vacuüm van metroidvania's de afgelopen vier jaar meer dan opgevuld, met toppers als Axiom Verge, Guacamelee! en Hollow Knight. Mijn Bloodstained-dorst was dus eigenlijk al enigszins gelest.

Jammer zijn daarnaast de vele technische problemen van Bloodstained, zoals verdacht lange laadtijden en plotselinge framedrops – en dan vooral op de Switch, waar de 720p-resolutie en slechts 30 frames per seconde teleurstellend zijn. Zonde, want persoonlijk speel ik m'n IGAvania's het liefst op een handheld, maar de overige versies zijn wel écht vele malen mooier en stabieler. Daarnaast zijn er ook wat creatieve keuzes gemaakt waar ik niet volledig achter kan staan, zoals de door de Unreal Engine-geproduceerde 3D-graphics en 2,5D-look. Sterke 2D-graphics en mooie pixelart werken veel beter bij dit soort games, en **het is ook iets te duidelijk dat dit Igarashi's eerste 3D-game is.** De animaties zijn bijvoorbeeld toch een tikkeltje minder elegant dan je gehoopt had, en alles voelt nét even minder netjes en gepolijst aan dan de Castlevania-games die hij nog onder Konami maakte.

Geen van deze nadelen hebben mijn speelplezier echter weten te bederven. Zelfs de overmaat aan (uiterst capabele) wannabe's de afgelopen jaren hebben niet weten te verbloemen dat Igarashi's metroidvania's – waaronder nu ook Bloodstained – de allerleukste zijn. Want Bloodstained ís Castlevania, alleen de naam is anders. **Het kasteel in kwestie is zo heerlijk oldskool dat ik zelfs kon voorspellen waar de save rooms ongeveer zaten.** En het shards-systeem (een kopie van Aria of Sorrow's zielensysteem), waarbij je elke vijand in de game kunt grinden om z'n unieke kracht te krijgen, blijft een verslavende factor; eentje die met z'n ontelbare hoeveelheid wapens ook de herspeelbaarheid van de game enorm ten goede komt.

Het enige wat ik de game daadwerkelijk kan verwijten, is dat het allemaal net iets té vertrouwd aanvoelt. De nieuwe ideeën zijn op één hand te tellen. Daarmee is Bloodstained dus minder krachtig dan bijvoorbeeld de twee Sorrow-games of Castlevania: Symphony of the Night, maar dat maakt 'm zeker niet minder welkom!



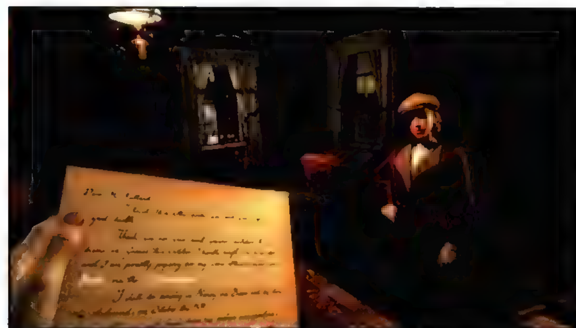
SCORE 75

TICKET TO THE TWENTIES



Titel: Draugen
Platform: PC, later ook PS4 en Xbox One
Prijs: € 19,99

Als ik nu 'Dreamfall' zeg, gaan bij enkele mensen de ogen iets wijder open. Waarom? De makers van de Dreamfall Chapters-games hebben namelijk een nieuwe game gemaakt en veel mensen vinden de Dreamfall-games tof, hééI tof zelfs. **Maar waar Dreamfall best overdonderend kan zijn met z'n vrij complexe verhaal, het thema en de verschillende werelden, houdt Draugen het in dat opzicht lekker simpel.** In deze game reist de Amerikaan Edward Charles Harden samen met Lissie naar het kleine dorpje Graavik in Noorwegen, om daar op zoek te gaan naar zijn verdwenen zus. Daar aangekomen blijkt er – uiteraard – veel meer aan de hand in het fraaie Noorse dorp, dat prachtig gelegen is tussen de bergen trouwens.



Dit dorp is misschien ook wel meteen de ster van Draugen. De tijdsperiode (1923) helpt natuurlijk, maar hoe het licht door de bomen valt en de wind door de bosjes blaast is magisch, en ik zeg je eerlijk: **ik heb meteen Skyscanner geraadpleegd om te checken wat een ticket naar Noorwegen uit m'n poeplap trekt.** Naast de setting is de grootste motivator om door te spelen het verhaal, en juist daar stelt Draugen me een beetje teleur. De game probeert te hard creepy te zijn en laat je af en toe gefrustreerd achter door het gebrek aan informatie. Ik zal je er niet te veel over vertellen, want de kans is groot dat ik alles verklap; de game duurt namelijk maar drie tot vier uur en alles draait om een paar ... nou ja, dat zeg ik dus niet.



In een avond wandel je dus wel door Draugen heen, en aan het eind besef je dat je een game hebt gespeeld die best oké is, maar die je helaas niet weken zal bezighouden zoals de verschillende hoofdstukken van Dreamfall wel hebben gedaan. Is dat een reden om deze titel te laten liggen? Voor gamers met een volle agenda, die ook weleens een game willen uitspelen, is deze game helemaal oké. **Oké ja, het woord wat je zegt als je partner je vraagt of je de vaatwasser wilt uitruimen.**

OORDEEL:

Een klassieker gaat Draugen nooit worden, een prima filler voor een avond zonder plannen dan weer wel. Aan het eind van deze avond heb je je ook nog geen eens niet verveeld – prima toch?

CROISSANTJES MET BLOED



Titel: Night Call
Platform: PC, Mac, PS4, Switch
Prijs: Nog niet bekend

We hebben al genoeg games gespeeld waarin je de grote held speelt en de wereld redt van een kwaadaardige vijand – gááàp ... Wat we niet vaak zien, is dat je de rol van een minder heldhaftig figuur vertolkt. **In het geval van Night Call stap je in de schoenen van een doodgewone taxichauffeur die elke hoek van Parijs kent als z'n broekzak.** Nu valt er zeker wat te zeggen voor een alternatieve game-ervaring die juist het alledaagse leven uitlicht, maar voor het geval je daar totaal niet op zit te wachten, is er gelukkig een flinke dosis moord & brand aanwezig om je aandacht vast te houden.

Je krijgt als onschuldige taxichauffeur namelijk de opdracht om een losgeslagen seriemoordenaar op te sporen, terwijl je net uit een traumatische coma bent ontwaakt die nota bene is veroorzaakt door deze eerdergenoemde crimineel. **Dankzij een knap staaltje chantage van de Franse overheid** heb je helaas niet veel keus en doe je wat er gevraagd wordt. Je verzamelt bewijs en kletst met de gevarieerde groep mensen die in je taxi plaatsnemen om het mysterie te ontrafelen. En dat allemaal terwijl je gewoon je werk moet blijven doen voor brood op de plank.



Wat je qua gameplay kunt verwachten, zijn vrij doorsnee adventure-mechanieken met een leuke twist. Je mag tussen je ritjes door namelijk zelf je pad door Parijs kiezen aan de hand van een door Google Maps geïnspireerd scherm. Zo kun je tussendoor even naar huis om bewijs uit te pluizen, een tankstation bezoeken voordat je benzine op is of een uitgekiende route kiezen om zo veel mogelijk klanten te bedienen (en dus lekker te cashen) voordat je dienst erop zit. De gesprekken met je cliënten staan centraal in Night Call en zijn gelukkig uitstekend geschreven. **Vooral de gedachten van de taxichauffeur en de uiteenlopende persoonlijkheden van je passagiers zijn van hoge kwaliteit.** De gesprekken lezen niet als die van een indiegame, maar meer als die van een ervaren Scandinavische thrillerschrijver die toevallig haar studie in Parijs heeft gedaan.



Waar Night Call echt in uitblinkt, is de film noir-stijl die nailed als fuck is. Het zwart-witte kleurenpalet met subtiele gele accenten, gecombineerd met tof getekende personages en soepele animaties, **dragen uitstekend bij aan het beklemmende gevoel van de desolate straten van de Franse hoofdstad.** Vanaf 17 juli kunnen we ontdekken of het leven van een taxichauffeur een beetje te combineren valt met dat van een misdaadonderzoeker. Ik weet nog niet van welke kant ik het meest enthousiast word.

OORDEEL:





DANNY | VOLGT DE VIRTUELE SPORT

ESPORTS UPDATE



ESPORTS RUBRIEK

Een speler met een vermeend wurgcontract die verklapt dat een teamgenoot te jong is, vechtpartijtjes tijdens een Apex Legends-toernooi en een competitie die serieus in de papieren loopt ... Ja, het was weer aan in esports-land!



• Fortnite-speler **Turner 'Tfue' Tenney** heeft zijn team FaZe Clan aangeklaagd. De speler vindt namelijk dat hij vastzit aan een wurgcontract. In sommige gevallen moet hij zelfs **80 procent van zijn inkomsten afgeven**! FaZe Clan heeft bevestigd dat dit in het contract staat, maar zegt ook dat zij echt niet al het geld afpakken. Hoe dan ook is het moddergooien flink bezig en het grootste slachtoffer is **FaZe HighSky1**, want Tfue verklapte dat hij nog maar 12 jaar oud is. Dat is te jong om Fortnite te spelen of op Twitch te streamen, dus is het jochie **op beide platforms verbannen**.



• Vorige maand werd **een van de eerste professionele Apex Legends-toernooien** gehouden, en dat ging niet helemaal lekker. Bij een Australisch toernooi zouden spelers bepaalde settings hebben veranderd om daar voordeel uit te halen. Hierbij kun je denken aan bijvoorbeeld het uitzetten van schaduw waardoor je tegenstanders beter ziet. Ook werden **spelers fysiek bedreigd**. Gezellig toernooitje dus!



• Iedereen weet dat **Call of Duty** big business is, maar ook de esports-kant van de game timmert flink aan de weg. **Activision** wil dat teams en fans meer binding met de game krijgen en gaat daarom een competitie opzetten waar teams jaren aan verbonden blijven. Elk team representeert een Amerikaanse stad. Dat kan best weleens een dure grap worden, want volgens ingewijden ben je **vijftig miljoen dollar kwijt** als je Los Angeles als thuisbasis wil. Andere steden zijn dan weer een stuk goedkoper, want de goedkoopste plekken in de competitie kosten 'slechts' twintig miljoen dollar.

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

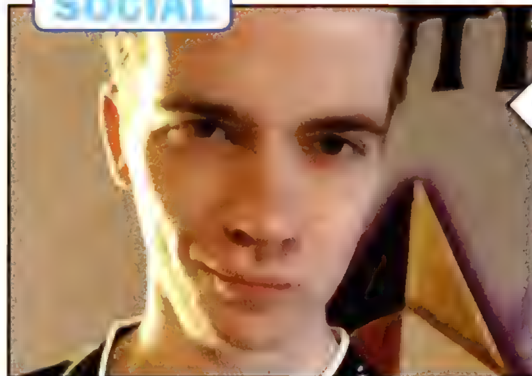
DOTA 2

15-25 augustus – The International 2019:
€ 20.000.000

The International is elk jaar zo'n beetje het grootste esports-toernooi van de wereld. Ook dit jaar lijkt het weer een gigantisch festijn te worden voor iedereen met liefde voor Valve's Moba. Op moment van schrijven is de prijzenpot al de twintig miljoen dollar gepasseerd, dus succesvolle deelnemers kunnen de snikkels metersdiep in de champagne hangen als ze terugkomen van het toernooi.



SOCIAL



"Mijn eerste serie in de Vegas Master Tour gewonnen, hopelijk een goed teken voor de rest van de dag!"

twitter **@G2Thijs**

Een paar jaar geleden was Thijs Molendijk Europees kampioen Hearthstone, maar tegenwoordig is hij meer streamer dan esporter. Hij ging wel naar Amerika voor de Las Vegas Master Tour en overleefde zelfs de eerste ronde. In de tweede ronde vloog hij er echter toch uit



"Tijd om het Dignitas-hoofdkwartier te bezoeken."

twitter **@ViolentPandaRL**

Jos 'ViolentPanda' van Meurs werd meerdere keer wereldkampioen, maar moest deze keer toekijken, want zijn Rocket League-team wist zich niet te kwalificeren. Desondanks ging hij toch naar Amerika, bijvoorbeeld om het hoofdkwartier van zijn team te bezoeken

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Jacco liep op de E3 Mark Hoppus tegen het lijf, maar wie is dat in godsnaam?
A) Een lid van de Amerikaanse rockband blink-182.
B) Jacco's beleggingsadviseur.
C) De man die de seksverslaafde opa van Sarah Connor speelt in Terminator 2.

2 Wouter werd één keer ontzettend kwaad tijdens de E3. Waarom?
A) Matthijs had een complete opnamedag verknald omdat ie het dopje op de lens had laten zitten.
B) Jacco had rijst gekocht die 40 minuten moest koken.
C) Lucas had een prostituee besteld die haar oppaskleinkinderen had meegenomen.

3 Jacco – de ongelukkige – sliep een deel van de week bij Wouter in bed. Hoezo dan?!
A) Hij slaapt thuis ook nog bij z'n ouders in bed en vond het te eng alleen.
B) Hij was bang dat er 'bedbugs' in zijn slaapbank zaten.
C) Ze vonden het een mooi moment om gezamenlijk uit de kast te komen.

4 Waaruit bleek dat de nieuwe president van Nintendo of America geen stijve hark is?
A) Hij heet Brendo Koopaling en grapte: 'I'm the right Koopaling!'
B) Hij heet Charles Yoshi en grapte: 'I'm the right Yoshi!'
C) Hij heet Doug Bowser en grapte: 'I'm the right Bowser!'

5 Martin had een Airbnb geboekt voor het E3-team. De ruimte bleek ook in gebruik als ...?
A) Professionele muziekstudio
B) SM-kelder
C) Varkensslachterij

6 Wat was de reactie van iemand uit het publiek toen Keanu Reeves zei: "You are breathtaking!"?
A) You are breathtaking!
B) You take my breath away!
C) You have bad breath!

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DE GAME SUPER MARIO MAKER 2 VOOR DE SWITCH + EEN SUPERCOOLE MARIO MAKER BADHANDDOEK!

PU 308 LIGT 17 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE KEER IN POWER UNLIMITED

- GAAN WE TE VEEL BRATWURST ETEN IN KEULEN
- EN HEEL GAMESCOM UITSPELEN - QUA GAMES DAN
- HEEFT RAF CONTROL DOORGEWORSTELD EN EEN CIJFER GEGEVEN
- HEBBEN WE TJEERD COMPLEET VRIJWILLIG OPGESLOTEN MET BLAIR WITCH
- KNALLEN WE OVER DE NÜRBURGRING IN EEN TRUCK (JA ECHT!)
- HEBBEN WE CALL OF DUTY: MODERN WARFARE GESPEELD

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

CHECK DIT DAN!

Iedereen is weleens star struck bij het zien van een of andere held of beroemdheid, maar Florian kreeg het afgelopen maand echt even te kwaad toen hij niemand minder dan Daniel Pesina tegen het dodelijk afgetrainde lijf liep. Jawel, de man die niet alleen model stond voor onder meer Johnny Cage, Sub-Zero en Scorpion in de eerste twee Mortal Kombats, maar ook samen met z'n broer Carlos verantwoordelijk was voor de totstandkoming van de legendarische gameserie - de twee werkten destijds bij Midway. Je zag het misschien al in onze rubriek 'Ondertussen', maar Florian stond erbij en keer ernaar, en Pesina had kennelijk zo met onze verbijsterde lachebek te doen dat hij Florian trakteerde op een paar gesigneerde foto's. Hoe tof is dat?!





GROTE DINGEN DIE IN DE WEG STAAN

Levensgrote statues zijn misschien wel de beste goodies die je kunt krijgen en neer kunt zetten. Er is alleen één nadeel: die dingen zijn gigantisch, staan altijd in de weg en zijn vreemd genoeg ontzettend fragiel. En ja, fragiel en Power Unlimited is zoiets als Simon en deadlines: dat gaat niet samen. Al die vette statues zijn dus flink beschadigd, staan ergens in een hoek weggemoffeld en worden bij elkaar gehouden met duct-tape en secondelijm.

APEX LOSERS

Zoals je al eerder hebt kunnen lezen, waren we afgelopen maand in Den Helder op een van de tofste game-events die we dit jaar hebben meegemaakt: Gameday. Zoals je óók al hebt kunnen lezen, hebben we daar op de stand van MSI negen uur lang zitten demonstreren wat een losers wij zijn als het op het spelen van Apex Legends aankomt. Toch hebben we een topdag gehad!



RIP ETIKA

Samuel heeft een morbide gevoel voor timing, zo blijkt. Hij wilde vorige maand per se een uitgebreid verhaal tikken over Etika, de Nintendo-vlogger die regelmatig in het nieuws was vanwege zijn tamelijk onvoorspelbare gedrag. De PU met ons verhaal over Etika lag nog maar drie dagen in de winkel of er verscheen een verontrustende video online, waarin de vlogger op oorverdovende wijze afscheid nam en zijn excuses aanbood voor al z'n wandaden. Het internet ontplofte en men maakte zich massaal zorgen om Etika's veiligheid. Vijf dagen later werd zijn levenloze lichaam in de East River in New York ontdekt. Hij was van de Manhattan Bridge gesprongen. Shit man.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



HOLY MOLOTOV!

Florian kwam een gezellige bug tegen in Days Gone. Een van de vele freakers die de game rijk is, wilde niet uit deze auto komen, en vanwege de hit detection kon Florian hem vreemd genoeg ook niet voor z'n lelijke kanis schieten! Uiteindelijk heeft Kapitein Subtiel het opgelost door een molotov op de auto te gooien, en dat werkte prima de luxe.

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT(EN)

In de eerste week is het qua PU-productie altijd zó rustig dat Ed vaak van de gelegenheid gebruikmaakt om alvast wat bijschriften te bedenken. De teksten zijn dan echter nog lang niet binnen, met als risico dat er in de planning nog het een en ander wordt geschoven en een bepaalde game uiteindelijk toch niet meegaat. Dit nummer trof dat lot Road to Guandong, Judgement en Bloodstained – Ritual of the Night (al is die laatste uiteindelijk nog meegepakt in onze rubriek Ook gespeeld). En dat vonden we zo zonde, dat we via deze rubriek enkele van Eds 'pareltjes' aan de vergetelheid ontrukken.

ROAD TO GUANDONG

Ah Sunny. You're so grown up! You were only up to my waist when you learnt kung fu with me.

JA, HIJ WAS GEK OP JE. TROUWENS, OP ALLE MEISJES DIE PRECIES TOT Z'N MIDDEL KOMEN ...

Guu Ma's friend?

JE MAG ER ALLEEN IN ALS JE ME VERTELT WIE GUU MA'S VRIEND IS.

HO LEE FUK!

BLOODSTAINED - RITUAL OF THE NIGHT

VANAF NU IS HET BLOED AAN DE PAAL!

DAT ZEI M'N MAN OOK VANNACHT TOEN IK VERTELDE DAT IK ONGESTELD WAS ...

ALS IK NU VOORUIT LOOP, GAAT DIT RAD NAAR ACHTEREN EN DIE HIERVOOR NAAR VOREN EN DAN DIE DAARBOVEN JUIST WEER NAAR ... PFFF, NOU WEET IK WEER WAAROM IK IN EEN AUTOMAAT RIJ.

JUDGEMENT

HOER, SLOERIE, SNOL MET JE KUTKOKERROK!

HUH?

SHIT, LOOPT ER UITGEREKEND NU EEN GAST MET GILLES DE LA TOURETTE LANGS ...

IEMAND BEZWAAR ALS IK ALLES UIT M'N SNEETJE LIK?



NOG MEER KEANU

Oké oké oké, we raken er inderdaad niet over uitgeluld, maar dé gebeurtenis van E3 2019 was zonder enige twijfel het moment tijdens de Xbox-persconferentie, toen Wouter luidkeels naar Keanu Reeves schreeuwde dat hij 'breathtaking' is. Natuurlijk heeft het internet er een loopje mee genomen en ratelden de meme-machines er meteen lustig op los. Hier een kleine greep uit het royale aanbod.

Keanu just existing after E3

The Entire Internet

My heart after E3

Keanu

Me

Being in Fortnite

Being in PAYDAY 2

Being in Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077 Trailer

Release date

Keanu Reeves as Johnny Silverhand



FRAMEDROP jordi peters







